

64
AMIGA
PC * PLUS-4

CO

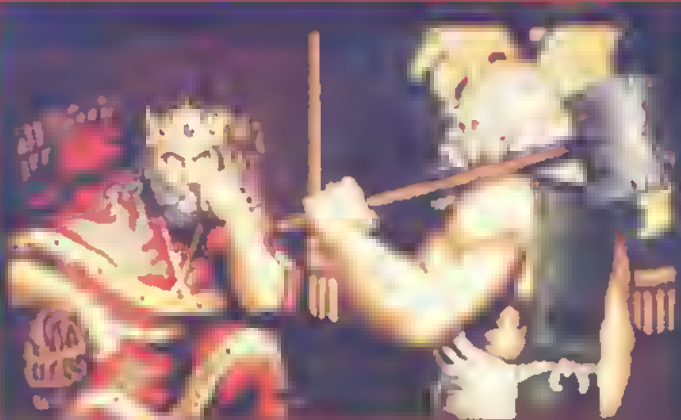
Commodore Világ #23
IV. évfolyam
1992. 3. szám
Ára 74,- Ft

PANZER
GRENADIER

MANAGER
PROGRAMOK

ADVENTOUR

PROGRAMOZASTECHNIKA



Now majesty, we are plagued by the
imaginings of a madwoman. Is this
the respect our labor has earned?
We will not strike a single

CASTLES

PÁLYÁZATI RÉSZTVEŰ

A ComputerBooks Kft ajánlata

Fogyasztói ár

Fogyasztói ár

Commodore 64 alapgép *	15.000,-
1541 floppy drive *	16.706,-
Datasette C64-hez *	3.125,-
Joystick (mikrokapcsolós)	1.000,-
Joystick	813,-
Floppy tartó doboz (DISK BOX)	
5.25" 3 db-os	98,-
5.25" 5 db-os	113,-
5.25" 10 db-os	188,-
5.25" 50 db-os	613,-
5.25" 100 db-os	738,-
5.25" 140 db-os	813,-
3.5" 10 db-os	188,-
3.5" 40 db-os	613,-
3.5" 80 db-os	738,-
3.5" 140 db-os	813,-

EMBADISK mágneslemez (10 db/doboz)	
5.25" DS/DD	550,-/doboz
5.25" DS/HD	900,-/doboz
3.5" DS/DD	925,-/doboz
3.5" DS/HD	1750,-/doboz

NO-NAME mágneslemez (10 db/doboz)	
5.25" DS/DD	400,-/doboz
5.25" DS/HD	600,-/doboz
3.5" DS/DD	725,-/doboz
3.5" DS/HD	1.200,-/doboz

SONY mágneslemez	
3.5" DS/DD	1.500,-/20 db
3.5" DS/HD	3.000,-/20 db
5.25" DS/HD (10 db/doboz)	975,-/doboz

BULK mágneslemez (minimálisan rendelhető: 10 db)	
BULK 5.25" DS/DD	35,-/db
BULK 5.25" DS/HD	60,-/db
BULK 3.5" DS/DD	73,-/db
BULK 3.5" DS/HD	119,-/db

Német nyelvű magazinok	
64'ER magazin (német)	300,-
AMIGA magazin (német)	300,-
POWER PLAY magazin (német)	300,-
SHARP EL 231C számológép	450,-



COMPUTERBOOKS

1126 BUDAPEST, XII. TARTSAY VILMOS U. 12.

TEL.: 175-1564; FAX: 175-3591

Levélclm: ComputerBooks, Budapest-13, Pf.:71, 1253

A megrendelt árut postaköltség felszámításával, utánvétellel szállítjuk.

A *-gal jelzett árukat postai úton nem küldjük.

Címünkön számítástechnikai szakkönyvek nagy választékban rendelhetők, ill. megvásárolhatók!

GAMES CENTER

A GAMES CENTER programküldő szolgálat már régóta nagy sikerrel működő szolgáltatás, amely minden bizonnyal Magyarország egyik legnagyobb játékprogram gyűjteményével rendelkezik. Sikerünket talán megbízhatóságunknak, gyorsaságunknak, és előnyös feltételeinknek köszönhetjük, valamint annak, hogy hálózatunk tagjai saját maguk választják meg a számukra legkedvezőbb programbeszerzési lehetőségeket és katalógusunk alapján maguk állítják össze a kívánt kollekciókat.

64-es szekciónk

csak lemezes programokkal foglalkozik, és folyamatosan bővülő választéka felüllel a Magyarországon fellelhető programoknak legalább a 80%-át, különös tekintettel a ritkaságnak számító stratégiai, fantasy és kalandjátékokra.

PC-szekciónk

mindössze mástól éve üzemel, így főleg csak újdonságokkal tudunk tagjaink rendelkezésére állni, de folyamatosan beszerezzük az 1990. előtt megjelent játékokat is, így nemcsak azokat is felvesszük katalógusunkba.

Amiga szekciónk

szintén nagyon nagy gyűjteménnyel rendelkezik az elmúlt három évben megjelent játékokból, habár gyakori eset, hogy a 6-8 lemezt elfoglaló játékprogramok nem kerülnek bele a katalógusunkba.

Amennyiben hirdetésünk felkeltette az érdeklődését, és Ön is hálózatunk tagja óhajt lenni, kérjük rendelje meg tőlünk 1992. i. negyedévi katalógusunkat, amelyből részletes tájékoztatást nyerhet. A katalógus természetesen ingyenes, de megrendelése esetén kérjük szíveskedjen felbélyegzett és megcímezett válaszborítékot is mellékelni! Katalógusunkban megtalálja annak a 3-4.000 játékprogramnak a géptípusok szerint csoportosított listáját, amelyekkel szolgáltatásunk rendelkezik és az egyes programok rövid ismertetését (méret, játéktípus, és PC-nél hardware-igény). Címünk:

GAMES CENTER Budapest, 1926. Pf. 6

PC * AMIGA * 64

- 2 News
- 5 Panzer Grenadier (64)
- 7 Manager Programok (64, Amiga)
- 11 Castles (Amiga, PC)
- 15 Gateway to the Savage Frontier (64, Amiga, PC)
- 19 Adventour
- 21 Térképek (64, Amiga)
- 22 Elsősegély (64, Amiga, PC)
- 24 Plus/4 sarok (Plus4)
- 27 Programozástechnika (64)
- Hirdetések
- CoVboy Posta

Commodore Világ

IV. évfolyam, 1992/3. szám
Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: A KIL ügyvezetője
Felelős szerkesztő: CoVboy
Berítő: Kovács József
Belső grafika + tehének: Müller Mihály
Munkatárs: Török Tibor
Aztán még van a Gábor is, aki sok mindent csinál (Nem győzi látni a képemőket — CoVboy)
Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft.
(vagy aml. jölesik)
Budapest, Pf. 363, 1519

Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímre! Bankcím: (azt a címet felejtse el, ha levelet akarsz írni) — arra ott van a postahó! Ezt csak akkor kell használni, ha csokken rendeltetésűséget, Evkönyvet vagy egyéb papírust, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzettje' rovatba.

OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csekk közepő szelvényének hátoldala legyenek szívesek mindig ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — valamint azt, hogy a pénzt mire adtad fel. Kösz.)

ISSN 0866-0808
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor

A CoV következő száma a június 15.-én kezdődő héten jelenik meg.

Épp ez jutott eszünkbe...

Itt a tavasz, a jó idő, zöldellnek a fák, c(s)iripelnek a madarak (és a printerek — CoVboy), s miközben az ifjabbak a nyári szünatra készülnek, s közben a benzin ára is emelkedett, szép komótosan bebattyogott közétek a CoV legfrissebb, még ropogós száma.

Ha a sejtéseink nem csálnak, akkor már május második felét tapossuk, ami úgy önmagában nem is lenne olyan nagy dolog, de ilyen tempóval az év végén nem dupla-számot kell majd kiadnunk, hanem triplát, esetleg 4 számot is összevonhatunk. Persze erről szó sincs, ha egy picit odakalandoztok az impresszum aláírára, szíveteket megdobogtató információk birtokosai lehettek.

Trattatattatam, a dobok peregnek, harsonák zengedeznek, majd a tapsvihar alábbhagyása után közhírré télotlik:

A CoV fenn- esetleg lennállásának történetében először merjük az orrotokra kölni, hogy kb. mikor jelenik meg a következő szám. Ezt természetesen legelőször is magunknak köszönhetjük, azután a nyomdának, a postának, no meg a Mariska néni, a sarki újságárúsnak, aki már mindenkinek és mindenre csak azt hajtogatja, hogy „CoV még nincs” — „CoV már nincs” és ezt némi RND-vel variálja. Egy számnak is egy(száz) a vége, annyi bizonytalanság után szeretnénk kicsit szilárdabb talajra helyezni a megjelenéseink időpontját.

A CoV 20/21 dupla-számban közölt ütemezés csak annyiban változik, hogy Július második felében sem szabadultok meg tőlünk, így marad az augusztus, hogy kiheverjétek a CoV olvasása által okozott sokkot.

A továbbiakat tekintve megint tapasztalható némi változás, reméljük nem negatív irányban. Itt van mindjárt CoVboy, aki a múltkor olyan elhamarkodott kijelentést intézett felétek, miszerint ebben a számban majd a 100,- Ft-os vásárlási kuponon kezd a levelezést. Persze ő is felejt, ha nem lépünk közbe, ott fejezi be. Ezért őt visszateleportáltuk 1 oldalal, természetesen marad 3 oldalon, nehogy véletlenül a lejében uralkodó nyomás maradandó károsodást okozzon testi külsőjében.

Az így felszabaduló felületen a továbbiakban új dolgok bevezetését kezdeményezzük, már úgyis sokan kérdőjelezték, miért nem tesszük a színes

felületre néhány játék színes képét. Velünk lehet egyezkedni, ezért agyafűrt ötlettel 3 részre tagoltuk az oldalt. Helyet szorítottunk rajta a TOP listának, aminek hiányát minden második levélben reklamáljátok. Beindítottunk egy rejtvény-sorozatot, ami valószínűleg tetszeni fog nektek, és nem utolsósorban előre jelezzük, mire számíthattok, ha megveszitek a következő CoV-ot.

A hirdetésekről

Sokan reklamáltak, hogy expressz díjat fizettek, mégsem volt benne a hirdetésük a következő CoV-ban. Azt ugye könnyen be lehet látni, hogy a nyomdal átfutás nem 2 nap. Ebből következően mi azt ígértük, hogy aki expressz díjat is fizet, az biztos, hogy bekerül a következő NYOMDÁBA KERÜLŐ CoV-ba. A következő megjelenő, és a következő nyomdába kerülő az két külön fogalom, ezt úgy érezzük nem kell tovább ragozni. Szólni kell viszont egy fontos problémáról, rendszeresen kapunk az OTP-n keresztül hirdetési összeget, ami levelet nem küldött hozzá az illető. Amikor valaki felad egy hirdetést, és nem mellékel a csekkel, vagy annak másolatát, akkor arra általában küldünk egy csekket. Namár most, ha valaki azt befizeti, legyen szíves a befizetési szelvényvel együtt a hirdetését is elküldeni, mert nem vagyunk 5 emeletes ADATBANK, hogy az OTP-ből beérkező szelvény alapján a levelet ki tudjuk válogatni.

Apropó, visszatérő probléma, a rözsaszin csekkek átlutási ideje nem változott (3-4 hét), ezt azoknak írjuk, akik rendszeresen szekálják az OTP munkatársait, és rajtuk keresztül lenyegetnek minket, hogy pl. „Március 27-én feladott pénztört cserébe április 8-án még mindig nem kapták meg a küldeményt”.

Arra is megkérnénk benneteket, hogy táviratilag se adjatok fel pénzt, mert biztos, hogy a legtöbbet logtok várni a küldeményre. Ennek az az oka, hogy a távirati blankettával a feladó adatait általában nem továbbítják, így nem igazán tudjuk a csomagot hova továbbítani, egészen addig, amíg az illető jogi képviselője útján tértívevényes levélben meg nem fenyeget minket. Sajnos már ilyenre is volt példa, pedig vétiének voltunk. Ennyit jutott most eszünkbe, jó szórakozást az e havi terméshez...

FIGYELEM! A továbbiakban havonta 10 dohoz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hozzánk lekötölhető anyagot (leírást, térképet, stb.) küldenek be. A nyertesek neveit a következő számtól már közzétezzük. Nyerményüket postán keresztül juttatjuk el.

NEWS

Kaland/RPG

PC, Amiga

Még ki sem simulhattak az előző számunkban közölt **MAGIC CANOLE**-leírás által okozott ráncok az arcotokon, és mi mérís egy vadonatúj rémhírel szolgálhatunk a tómakörben: már készül a program 2. része, amelyben a szerzők a terveik szerint méretben, szereplőkben és bonyolultságban lényegesen fölül akarják múlni az alsó részt. Hát elég nehéz dolguk lesz...

PC, Amiga

A következő programnál nem igazán tudtuk, hogy ugyan melyik játékkategóriába is kellene besorolnunk, ugyanis mindhármba jól illett volna. Mindegy, 'ahogy esik, úgy puffan' alapon ide került. Ez nem más mint az Accolade **STAR CONTROL**-ja (mielőtt még felszívjátok a vizet, hogy ilyen ósdi játékokkal térazstunk benneteket, a 2. részről van szó). A több, mint 500 csillagrendszerben játszódó sci-fi kaland-stratégia-lövöldözős-stb. eposz alsó része ugyan mindhárom évtelünk kultivált géptípuson megjelent, de a második részből egyelőre csak egy VGA PC-verzió van. A továbbiakban még ígárnek egy Amiga-változatot is, 64-est pedig már nem.

PC, Amiga

Egy másik kis "apróság", amiről azeken az oldalakon már nemrég szó esett, nevezetesen a Microprose égisze alatt működő **Paragon MEGATRAVELLER** c. véget nem érő története. Nem sokkal maradnánk le a korunktól akkor sem, ha mondjuk a nemrégiben megjelent 2. részével logialkoznánk, de mivel mi mindig is megelőztük a korunkat, inkább most a 3. részével legunk logialkogni. Ez egyelőre csak az ígért szintjén áll a 16-bites gépek világában, de a szerzők már egészen biztosak abban, hogy a sci-fi kaland új folytatása a **MEGATRAVELLER 3: THE UNKNOWN WORLDS** címet fogja viselni.

PC, Amiga

Az SSI-nál az **EYE OF BEHOLDER 2**-vel párhuzamosan folytatódott a "hagyományos" SSI-kinézetű játékok gyártása is. Egyszerre több darabka is jön ki tőlük. Elsősorban a Krynn-sorozat legújabb része: bajnokok, halállovagok és sérkényszimulátorok után Krynnben most egy sötét királynő tászi tisztetét (**DARK QUEEN OF KRYNN**), majd egy újabb vágot nem érnek ígérkező fantasy-sorozat (**Tales of Magic**) első darabja, a **PROPHECY OF THE SHADOWS** lát napvilágot. igazán érthetetlen módon, egyelőre szó sincs 64-es változatokról.

PC, Amiga

Most egy újonnan alakult amerikai programozócsapat legelső produkciója következik. A csapat neve **Cyberdreams**, és már a nevükkel is jelzik, hogy munkájukkal azt a sci-fi irodalmi áramlatot kívánják számítógépen megvalósítani, amit **William Gibson** 'Neuromancer' c. könyvének megjelenése óta cyberpunk néven ismer a közönség. Az első fejlesztésük címe **DARK SEED**, amely

nemcsak a nevével, hanem témájával és hihetetlenül aprólékos grafikai kivitelezésével is abba a rendkívül negatív életérzésbe ringatja a játékost, mint a hasonló témájú könyvek. (Aki momentán nem igazán érti, hogy most miről is beszélünk, az gondoljon csak a **RISE OF THE DRAGON**-ra, és akkor mindjárt tudni fogja!) (Aki meg nem tudja, hogy mi az a **RISE OF THE DRAGON**, az gondoljon egy tálcencselő-zalékra! **Fasírt nálkül** — **CoVboy**) Ha már kezdelnék egy ilyen csemegével szolgálni az adventure-rajongóknak a **Cyberdreams**, akkor a folytatás is várhatóan elég jó lesz. Következő két fejlesztésük címe **CYBER RACE** és **THE EVOLVER**, de már elkezdtek dolgozni két cyberpunk-klasszikus ('Bladerunner' és a 'Tron') számítógépes átíratán is.

PC

Ha már az előbbi programot "csemegének" becéztük, akkor a mostanival együtt lassan már egy egész gyümölcsöstál lesz az a havi News: az **Infocom** neve általában már élénk közéleti vitákat okoz az edzőtebb adventuristáknak, különösen ha hozzatesszük azt is, hogy most a hetvenes évek egyik legnagyobb sci-fi bestsellerét vitták számítógépre. A **GATEWAY CORPORATION** története egy szokásos sci-fi sablonra épült: jövőben játszódó mese, melyben az emberiség kinyitja először a Naprendszer, majd más galaxisok meghódítására. Magától adódik, hogy egy szép napon thokzatos idegen lényekre bukkanunk — és ez már meg is adja a történet alapját. A tulajdonképpen hagyományos-

▽ STAR TREK 25TH ANNIVERSARY (PC)



nak (szöveg+grafika) nevezhető játék egész egyszerűen elképesztő vizuális élményt fog jelenteni minden játékosnak, mert a grafikusok most nagyon megdolgoztak a pénzükért: a náha csak egy-két szín különböző árnyalatait használó képek olyan nagyszerű atmoszférát teremtenek, hogy elég nehezőre esik az embernek abbahagynia. Amiga-verzióról egyelőre nem érkezett hír.

Amiga, PC

A **PIRATES**-en edződött szobakalózoknak már ismerősen fog hangzani a **Rainbow Art** új játékának címét kölcsönző sziget: **ST. THOMAS** egy kis angol földdarab a Karib-tengeren, ami a XVII. század tájékán körülbelül ugyanazt jelentette a klm, "szabadkereskedőknek" (értsd: kalózoknak), mint mondjuk Tortuga. Tehát ismét telrőppen az érboccsúcsra a **Jolly Reger**, és fél-szemű/félkezű/féllábú/félszű **Threepwood**-palántaként fogunk vidém körutazást tenni a software-rendőrségtől homszegő vizeken. A námet nyelvű játékon ugyan elég erősen érződik a **PIRATES** hatása, de a lényegesen kevesebb akció miatt inkább menedzsmentnek, mint igazi kalóznak érezzük magunkat benne. Maga a játék nem rossz, csak a grafikája tűnik egy kicsit gyengének a kilencvenes évek elvárásaihoz.

Amiga, PC

Az **Interplay** hatalmas hírveréssel beharangozott új játékának szomorú aktualitása van: már huszonötödik éve nem akarnak véget érni az **Enterprise** űrhajó utasainak kalandjai a Klingonokkal. A 'Dallas' névre hallgató berzalommal vetekedő hosszúságú történet befejezése egyelőre még várat magára addig, amíg az utolsó statliszta is végelgyengülésben kihál a sorozatból — addig is egy jubileumi játékkal ünnepelhetjük Kirk kapitány és társainak évtordulóját. A **STAR TREK 25TH ANNIVERSARY** végül is igazolta a várakozásokat: a **Sierra** és **Lucasfilm** által népszerűvé tett '3D animated arcade adventure' stílusba az űrharcok kivitelezésénél egy kis **WING COMMANDER**-t is becsempészttek — és mérís köszön volt a játékl! A kalandrész hét



△ GATEWAY (PC)

küldetésben dolgozza fel a sorozat érdekesebb epizódjait. (Tényleg, most már a 'Dallas'-ból is aktuális lenne egy játék, mondjuk ilyen küldetésekkel, hogy "Ki szív el hosszabb szivart, mint Jockey?", "Ki iszik meg több whiskyt egy rész leforgása alatt?", "Hány melle van Pamela-nak?" — és így tovább. Biztos jó lenne.)

(Na jó, abban a hónapban megúszták a Sierra-újdonságokat. De legkészebb már nincs kegyelem!)

Szimulátor

PC

A szimulátorok között rögtön bemelegítőnek egy név, amitől általában mindenkinek mesely ül ki az arcára — aztán amikor megtudja, hogy ez hány lamerzébe fog kerülni, akkor a mesely feláll és továbbmegy. Természetesen a **Microprosa**-ról van szó. Új műszerzőmuk címének eleje (**F-15 STRIKE EAGLE**) már ismerős lehet, csak a cím végén átkelnek három vonós (III.) jelzi, hogy egy vadenatúj produktumról van szó. Azt talán mondani sem kell, hogy megint egy repülőgép szimulátort kapunk tőlük, az meg első pillantásra látható lesz, hogy a fejlesztés alapja azúttal nem a jallagzatos **Microprosa**-dalsign, hanem a konkurrencia **WING** és **STRIKE COMMANDER**-ja. Az egész kivételzés különféle digitálizálók eúrú használatára utal, amiként mi ugyan nem rajongunk, de az kétségtelen, hogy egy minél nagyobb élethűségre törekvő szimulátornál hasznos szerzőmeknek bizonyulnak. Ez a végtarmóken meg is látszik: mindanki készítheti a felesleges helyet a winchesterón. Amiga-verziót nem le igórnak (ett az már nem négyen fog menni), PC-ből pedig — tán mondan sem kell — 386-os, minimum 25 MHz-es, Soundblasterrel felszerelt konfigurációt ajánlanak hozzá.

PC, Amiga

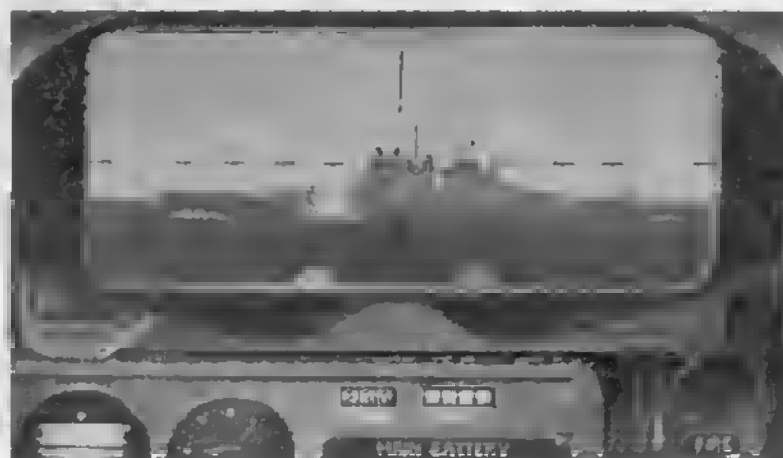
Még mindig **Microprosa**, és még mindig szimulátor — csak az idő kerekét fogatjuk vissza egy csöppöt. Túl masszire azért nem megyünk, csak ida a XX. század közepére, mikor is az emberiség egy II. Világháború nevű showmúzor keretében fáradozott azon, hogy kiússa önmagát. Ha ezeket a sorokat valaki még olvassa, akkor meg nyugtatásul közöljük, hogy a fáradozás eredménytelen volt — ellenben a légiháború egyik legkedveltebb "játékszere" jó tömöt szolgáltatott a **Microprosa**-nak egy szimulátor arejőlg. Ezt a játékot úgy hív-

ták, hogy **B-17 FLYING FORTRESS**, és az a — kétes — dicsőség fűződött a nevékhöz, hogy majdnem leradirozták a Föld tórkópóról Drazdát, Hamburgot és Berlint (Hiroshimát és Nagasakit viszont le is radirozták, pedig oda csak egyetlen bombát pottyantottak le). Ebben a szimulátorban tehát a vákzatosság kedvéért nem egy modern vadászgép nyergében aregetünk 'lira and forget'-rakétákat a radaren feltűnő pontok nyomába, hanem egy egészen újszerű őrzéssel ismákedünk meg: a vadkacsavadászeten most nem esek a vadász ezerapét töljük be, hanem a vadkacsától is A mi vadkacáink az "odalent" levő polgári lakosság laoz — mi pedig a légvédelem és az elfogó vadászok vadkacsáit fogjuk játszani. Elég nagy darab célpont egy ilyen B-17-es — nehéz nem okélni... A játékból agyébként Amiga-verziót is igórnak, mert a PC-s alap fejlesztésekor nem olyan minőségű látványra terveztek a játékot, mint mondjuk az előbb említett F-15 III-nál.

PC, Amiga

Ha már II. Világháborúnál és bombázógépek-nél tartottunk, akkor feltétlenül meg kell említeni az **Electronic Arts** új szimulátorát, ami a **HEROES OF THE 357TH** címet viseli. A videomániákusoknak már lemarás lehet a név: igen, van egy ilyen film is, ami ugyan nem a VICO filmje, viszont van benne szerelem, meg érzelmes emberek, akik alkalmasint labombáznak néhány dolgot. Az **Electronic Arts** nyilván úgy gondolja, hogy sokkal pieckaposebb egy olyan szimulátor, amit már filmen is megnézhettek a laendő játékosok. A 357. bombázóezred az

▽ TASK FORCE 1942 (PC)



angol RAF egyik alit alakulata volt, amely özömes polgári és katonai célpont elleni bevetésben küntette magát, és mellesleg a vasztaságállításával is sokáig Nr. 1 volt az angol bombázókételékek között. Az elmenetekből már mindanki kikövetkeztetheti a játék lényegét is — ha nem sikerült, akkor most ügyis elmondjuk: egy Avre Lancaster neházbombázó legénységét (pilóta, navigátor, bombacélzó, géppuskások) fogjuk irányítani, és főleg éjszakai bevetésekben támadjuk a németek által megszállt Európa katonai (és néha: polgári) célpontjait. A előeres bevetéseket (őrsd: a bombázó viszonylag egy darabban viaszalórt) szokás szarint különböző plecsnikkel és szalagokkal henerálják — az amatőröket pedig a RAF saját halottjának fogja tekinteni.

PC, Amiga

A sok héberú után evazzunk egy kicsit békésebb vizekre, ahol azért ugyanolyan hangosan zúgó motorok legadnak bennünket: autéverseny. Meg **Accolade**, <TAPSI> A Ferma I. úgy látszik még mindig nagyon piszkálja a fantáziájuka, mert nem bírják ki, hogy ne jelentősenek meg új feldolgozásokat belőle. Mint például most a **GRAND PRIX UNLIMITED**-et (lámáknak: **TEST DRIVE CXLIII**). Túl sok mindant nem lehet lni egy ilyen jallagú játékról, mert a **GRAND PRIX CIRCUIT** (lámáknak: **TEST DRIVE XXXII**) óta túl sok újat sanki nem tudett hozni a téran: gyakorlás, éles verseny egy pályán, bajnokság, illetve egy apró újdonság azért van: a szerzőknek valaki megsúgta, hogy VGA-kártya is van a világon, és lehet, hogy aklnek ilyen van, az nem szánalmas négyzetekből rajzolt poligonekat akar lőlni a monitorán.

PC

Ha az előbb a békásabb vizekre evettünk, akkor most újabb evazás következik, méghozzá vissza a háborgó vizekre: flottafelvenulás jön. Helyszin a Csendes-óceán, az időpont (legalábbis a kezdeti) pedig már bonna van a játók nevében: **TASK FORCE 1942**. Szimulátorok között alég ritkának számít, hogy egy hadihajó (pontosabban: egy egész flotta) parancsnoki hidján találjuk magunkat. Ezzel a kis kurlózummal pedig a II. Világháború egyik legizgalmasabb részét, a Csendes-óceánon lazajlott japán-amerikai tengeri ésezcsepásokat (Kerall-tenger, Midway-szigetek, stb.) játszhatjuk végig. A játék közben ugyan az embernek általában kicsit daja vu-érzése tömad, mert úgy érz, mintha a **WOLF-PACK**-kal és a **STRIKE FLEET**-tel játszana egyszerre, de már a torgalmazó neve is ga-

rencslát jelant mindenkinék: náluk már az sam baj, ha lopnak. Microprose-nek hívják a forgalmazót

PC

A Dynamix e REO BARON-nal már megmutatta egyszer, hogy nem csak unalmas, aprócska és összezsépfelt kalandjátékokat (pl. HEART OF CHINA, RISE OF THE DRAGON) tudnak febrizálni, hanem néha szimulátorokat is. Egy vadonatúj játékban (ACES OF THE PACIFIC) a II. világháború csodás-óceáni hadszínterének légiháborújába visznek bennünket, amelyben felvonul az amerikai és japán légierő több mint 30 különböző típusú gépe. Egy szimulátortól menapság már igazán olvérhető, hogy a játékos e lehető legtöbb bombázó-, torpedódobó- és védésszövegében próbálhassa ki rátermettségét, de a ráérősebb típusok akár a teljes csandes-óceáni légiháborút végigjátszhatják, a pearl harbori csapástól egészen 1945. augusztusáig, amikor az USA gyakorlatilag partiaszállás nélkül, a levegőből kényszerítette megadásra Japánt. A grafika nyilván VGA (mi más?), 386-os gép és hangkártya ajánlott. A látvány kivitelezése természetesen már e szimulátorok új generációjának hagyományát alapján teljesen valós — e poligonok tavaly kimentek e divatból. Amiga-változat nem valószínű.

Stratégia

PC, Amiga

Szegény CIVILISATION még alig ismert meg, mérlel elkezdtek követni e koppintásai. Ebben e kategóriában az első e Millennium OGLOBAL EFFECT-je, amely airtatlanul allopia Sid Meier csúcsprogramjának ötletét: civilizációs fejlődést logunk játszani, városokat építünk, új területeket felfedezünk fel és a technikai haledás is a mi részünk lesz. A GLOBAL EFFECT egy valamiben azonban mérlel felülmúlja e nagy elődöt: e játékot ugyan csak három játékos játszhatja, de ebből csak az egyik lehet e számítógép — itt tehát végre mér egymás ellen is lehet küzdenünk.

PC, Amiga
Most egy kis Interplay-újdonság: egy scenario disk a CASTLES-hez. Ez a NORTHERN CAMPAIGN nevet viseli, tehát az építkezésekbe beleunt király északi hadjáratokba fog bonyolódni. He lapoztok egy pár oldal, ekkor megtelájjátok az alapjáték leírását, amelyből kiderül, hogy marhára nem tudunk olmennni hódítgatni — lehet, hogy azért, mert ez e scenario disk is kelle-ne hozzá?

PC, Amiga

A hagyományos tili-tóli stratégiák rajongói egész biztosan körkörös mozdulatokkal vonzózták körbe a nyelvüket az ajkukon, amikor e kezükbe kaperintották az ULTIMATE MILITARY SIMULATOR 2. részét. Mivel a gyantónak is érdeke, hogy a folyamatos körkörös mozdulatok biztosítsák e számlájukra becsőgő pénz folyamatoságát, most újabb derakkával kedveskedtek e jónépnek: egy scenario diskkel. Az UMS II PLANET EDITOR segítségével mindenki saját maga tervezheti meg foendő össze-csapásának színhelyét — mindaddig, amíg utánuk nem dobnak egy UMS III-at.

PC

Az amerikai Maxia neve talán nem túl sokat mond az Amigásoknak, de annál többet azoknak a PC-saknak, akik néhány SIM-mel kezdődő nevű játékban (SIM CITY, SIM EARTH, SIM ANT) már megpróbálták beletalálni a pointerrel azokba e lehetetlenül aprócska ikonokba. Ez az epró kellemetlenség talán abból adódik, hogy e játékokat eredetileg Macintoshra lervezték, nem pedig olyan szánalmas PC-tulajdonosoknak, akiknél az eger görgőin félcentis vastagságban áll e kosz (kém, ezek mi voltánk). Mindegy, ha egyszer az ember már hozzászokott e műtűihez ikonkákhoz, akkor az addigi produkcióit malloí előg nahozan tudott felállni. Ez különösen így lesz az új Maxia-stuffnál, amelynek e nova teljesen formabontó módon nem 'SIM'-mel kezdődik, hanem 'A-T'-tal (A-TRAIN). Mihelyt valaki elkezd majd játszani vele, az első benyomása az lesz, hogy itt valakik egészen pofátlanul ellopték a Microprose

RAILROAD TYCOON-ját. Montségűkre legyen mondva, hogy mind a grafikai kivitelezést, mind pedig e manőverdszört éfor-máltak a saját képűkre, tehát ha mondjuk ettekintünk a téma ellopásától, egészen élvezetes kis játékban lesz részünk. Különösebben sokat nem is káli ezen kívül elmondanunk róla, hiszen e játék illesz RR: egy vasúttársaságot fogunk monodszelni, tőzsdőzéssel, menetrendekkel, vagonokkal, mozdonyokkal, meg mindennel, ami csak az RR-ban előfordult.

PC, Amiga

A hagyományos stratégiák játékok egyik kimeríthetetlen forrása a II. világháború: az eseményekben meglohatóseon bővelkedő hal év hadműveletai talán még akkor is egyre újabb témákat fognek kínálni, amikor az összes albán háztartásban PC-k vezérlik e mosógépet. Mivel e hírek szelint e jövő héten esodékes a mángorló feltalálása, az még egy kicsit odébb von — e lényeg az, hogy SSI stratégiák programokat gyantó részlege, most egy kevésbé ismert, de e nyugat-európai hadszíntér sorát döntő mentékben meghatározó csapást választott ki teldolgozásra, ami végül is közvetlenül Németország bukásához vezetett. (Most akkor e hadművelet vezetett bukáshoz, vagy az, hogy az SSI ebből csinált játékok? — CoVboy) 1944. decem-barének közepén e németek mindant egy lapra faltévo megindították offenzívájukat az Ardenneknben, szinte pontosan ugyanott, ahol négy és fél évvel korábban néhány nap alatt felgöngyölítették e szövetségesak frontját. A rossz időjárás viszonyok is e kezűkre játszóttak, és mejd nem sikerült véghezvinniük ugyanazt. (A történet egy kissé szlupos feldolgozása volt 'A halál 50 órája' c. film.) A PATTON STRIKES BACK akkor kezdődik, amikor az üzemanyaghi-ánnal küszködő németek támadása kifutad, és e front déli részén előronyomul Patton tábornok 3. amerikai hedserege északra fordul és ellantómadásba lendül. Igazi érdekesség e stratégiai programok rajongóinak — az akcióre áhítózó játékosok viszont inkább korossanak valami mést.

ACOMP Számítástechnikai Kft.

1141 Budapest, Álmos Vezér útja 17. Tel.: 183-1817; FAX: 251-2523

Commodore Amiga 600	51.120,- Ft
Commodore Amiga 500	35.020,- Ft
Commodore Amiga 500 Plus	47.120,- Ft
Commodore Amiga 2000	75.120,- Ft
Commodore 1084S stereo monitor	
	26.320,- Ft
Commodore A-520 TV-modulator	2.800,- Ft
Commodore C64/II	11.680,- Ft
Commodore 1541/II floppy	13.280,- Ft
Commodore 1802 monitor	10.920,- Ft
Commodore 1352 mouse (erdeli Amiga)	4.792,- Ft
Philips GM 8833/II stereo monitor	26.320,- Ft
Telexa 512 KB óras memóriabővítő	4.000,- Ft
1 B MB óras memóriabővítő	14.400,- Ft
Protec 3.5" külső floppy drive	7.920,- Ft
Protec 3.5" külső floppy drive	7.920,- Ft
Protec 5.25" külső floppy drive	11.920,- Ft
Epson LQ-200 24 tűs printer	31.920,- Ft

Noris DR 1535 datasette	2.000,- Ft
Quickshot II joystick	552,- Ft
Quickshot QS - 113 IBM analóg joystick	792,- Ft
Noname 3.5" DS/DD lemez	392,- Ft
Noname 3.5" DS/HD lemez	600,- Ft
Noname 5.25" DS/DD lemez	200,- Ft
Noname 5.25" DS/HD lemez	384,- Ft
TDK MF-2DD 3.5" lemez	792,- Ft
Maxell 3.5" MF2 DD lemez	792,- Ft
Maxell 5.25" MD2-D lemez	472,- Ft
Maxell 5.25" MD2 HD lemez	792,- Ft
Fuji 3.5" MF 2D lemez	792,- Ft
Fuji 5.25" MD 2DD lemez	544,- Ft
Prolex 3.5" DS/DD lemez	544,- Ft
Prolex 5.25" DS/DD lemez	312,- Ft
Noris C15 C-64 kiegészítő db.	312,- Ft
Action Replay MK.III	12 792,- Ft
4 Player adapter (4 joystick csatl.)	1.500,- Ft
Noris Mius M1 Amiga	2.000,- Ft

Noris Maus M1 C-64	1.992,- Ft
Noris M1 10 3.5" lemeztartó	136,- Ft
Noris M1 40 3.5" lemeztartó	552,- Ft
Noris M1 80 3.5" lemeztartó	792,- Ft
Noris DB 10 5.25" lemeztartó	136,- Ft
Noris DB 50 5.25" lemeztartó	552,- Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	712,- Ft
Noris Amiga 500 parvító	792,- Ft
Noris C-64/II parvító	632,- Ft
Noris MF 14 C 14" monitorfilter	1.112,- Ft

Poszterek, játékok
nagy vásárlásokban kaphatók!

Üldoneag PC-hez:
Thunder Board hangkártya 15 120,- Ft
(100 %-os AdLib és Soundblaster kompatibilis!)

Áralk az ÁFA-t nem tartalmazza!

Nyilvatartás 9-18 óráig, szombaton 9-12 óráig. Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!

Commodore Gyorsszervíz • Budapest, 175-10-24 • XT/AT tápegység

javítás/cscere, és videoszervizelés is

★★★ PANZER GRENADIER ★★★

Ha valamilyen számítógép tulajdonosától azt kérnénk, hogy mondjon az alsó eszébe jutó softwara-házat, ami arról a fogalemről jut eszébe, hogy AD&D, akkor ezerből kilencszázkilencvankilenc az SSI-t említené. A fennmaradó egy személy Balázs bátyó, aki a kérdésre reagálva azt mondta: mi az a "di-en-di"? De not defect? Így tehát bizony mondhatjuk, hogy az SSI és az AD&D fogalma teljesen összefonódik — miközben mindenki meglepődhetik arról, hogy az SSI-nek van egy másik részlege is, ami a szerepjátékokhoz hasonló mennyiségben (és főleg: minőségben) ontja magából a prima kis stratégiai játékokat.

A negyitőnk elő karuló **PANZER GRENADIER** nem navazható valami friss programnak, de azért választottuk éppen ezt, mert az egyik legjellemzőbb darabja az SSI stratégiai programjainak: aki ezzel tud játszani, az már elmondhatja magáról, hogy a többivel is tud. A játékok elkészítéséhez ugyanis nyilvánvalóan egy szerkesztőt használnak, amiben csak néhány grafikai modult kell kicserélni, és a játékos máris rapúlhet a vadonatúj játékkal.

A hagyományos stratégiák logkedvebb témája a II. világháberű hadműveletei. Ez ennél a játéknál sincs másképp, sőt, a "páncélgránátos" nev azt is elárulja, hogy páncélos hadosztály(ok) különböző alakulatát fogjuk irányítani. A halyszín a Szovjetunió lesz, és mi német részről fogunk harcolni.

Miután mindenképpen sikeresen kitalálta, hogy "Boet 2.0"-val indul a játék, bejelentkezik a főmenü, amelyből "F1" megnyomásával indíthatjuk a kiválasztott hadműveletet, "F3"-mal öt különböző hadművelet között válogathatunk, "F5"-tel pedig egy előzetesen kimentett játékállást tölthetünk vissza. A hadművelet kiesinyített térképe a képernyő felső részén látható, amelyen piros téglalapok mutatják a hadosztályunk (hadosztályaink) kilindulási pozícióit, és nyílak a tervezett támadási irányt. Ez utóbbit nem árt megnézni a hadművelet indítása előtt, különben órákat fogunk köderogni, mire végre egy ellenséges osapatra bukkanunk. Indítás után a funkcióbillentyűkkel beállíthatjuk a nehézségi fokozatot, majd a játék sebességét és máris bejelentkezik a játék-képernyő.

A felső részen látjuk, hogy éppen melyik fázisban vagyunk. Ezekről részletesen majd később.

A képernyő legnagyobb részét a terep foglalja el, amelyet ide-oda scrollozhatunk a kurzor mozgatásával. A jelölések szerinti egyértelműek, de azért néhány szó erejéig foglalozhatunk velük. Fehér ikonok jelzik a saját csapatainkat, barnák az oroszokat. Az ikonban levő ábra utal az alakulat típusára is. Kezdetben az oroszokat nem látjuk: csak akkor fog megjelenni a terepen, ha már felfedeztük őket, vagyis legalább



egyszer tüzet nyitott valamelyik egységünk-re. A sötét mezők erdőt jelentenek, amelyek nagyon lelassítják az alakulataink mozgását (néhány csapat nem is mozoghat bennük), továbbá tüzelésnél akadályt jelentenek: csak közvetlen közelben (2-3 karakter) álló ellenségre lőhetünk erdőben. A sötét vonal jelzi az utakat: bármely egység itt halad a leggyorsabban (két-háromszor gyorsabban, mint mondjuk mezőn), tehát csak akkor célszerű letornunk róluk, ha harchez lajlódunk fel. Kék sáv mutatja a folyókat, amelyeken csak a gyalogság vagy a lóvaszek kélhetnek át, a többiek csak a hidakon közlekedhetnek. Faketo téglalapok mutatják a településeket (az első hadműveletnél például a keleten levő híd dóll részén van két talu). Ezek is nagyon letessítják a mozgást, továbbá akadályt jelentenek tüzelésnél. Fadazaknak úgyszintén kiválók: egy városban beasott gyalogsági egység, akár több körön keresztül is tarthat 2-3 páncélos alakulatot. Az említettekén kívül még egy teraferma van: ha páncélosainkkal mezőn haladunk keresztül, akkor szag-gatott pontsor mutatja, hogy szépen feltűrték a földet, és az őket követő alakulatok ezen már jóval lassabban haladnak majd keresztül.

A játéktér alatt látható az aktuális egység megnevezése, valamint az S=1-5 mutatja az erejüket. Ez utóbbinak a tüzelési fázisban van jelentősége: egyrészt ennyiszor tüzelhet egy fázis alatt a megadott célpont-ra az alakulat, továbbá az ellenség találatai ezt csökkentik. Ha elfogy, akkor az egység állapota először "szótvart"-ra (Disruptad) módosul (az egység nem lóhet és nem mozoghat), majd újabb találat(ek)nál meg-

semmisül. Az S értékét nem tudjuk növelni (utánpótlási fázis nincs), de ha az egység 3-4 körön keresztül nem kapott találatot és nem mezzatjuk, akkor az araja automatiku-san növekszik eggyel. Az egységek nevének jelentőségét nohany, az alsó és a második hadműveletből vett példán keresztül szemléltetjük (a zászlóalj és századjelzősek természetesen változnak):

Infantry Co.: A 3. zászlóalj 2. gyalogsági százada. A gyalogok lassan mezzognak, tüzejük gyöngé és mindössze 5-6 karakter távolságban levő ellenfélre tüzelhetnek. Beasva viszont kemény ellenfelek bárkínak, továbbá közelharcban (az ellenfél pozíciójá-be lépve) nagyszerűen alkalmasak tüzer-ségi egységek ellen. Páncélosok magroha-mozását inkább ne erőssük valúk...

Recon/Motorcycle (vagy Armored Car) Section: Faldertők. Lóni nem lehet velük, viszont ők tudnak a legtöbbet lépni egy körben, tehát — ha vannak — nagyszerűen alkalmasak az ellenfél pozícióinak faldartó-sára.

Tiger Company: Tigris harcokcsik. Nehöz harcokcsik, nagy tüzerével, ráadásul elég sok allenséges találat kell ahhoz, hogy egyáltalán egy egységet gyengüljenek. Ha vannak a hadtestben ilyenek, akkor mindig őket küldjük előre takarítani.

Panzer IV (vagy Panther) Company: Panzar IV (vagy Panther) közepes harcokcsik. Tüzelésnél kiest gyangébbek, mint a Tigrisok viszont valamivel gyorsabbak náluk.

HMG Co.: Géppuskás lóvaszek. Ez is gyalogsági alakulat, ugyanazokkal a mozgási jellemzőkkel (ezek is átkelhetnek a folyón), de a tüzelési fázisban az ő HIT-jelk

ezek többit érnek.

Assault Gun; Rohamlövegek. Ezek olyan harcok, amelyeken a löveg nem tartható terepben van elhelyezve. Mozgásban valamivel lassobban haladnak, mint a páncélosok. Ez tüzelésnél annyi különbséget jelent, hogy ezeknél teljesen nyílt terepen is többször kapunk *No Line of Sight* (Nem tudják a célpontot bogni) üzenetet, viszont ha a célpont kádb szemben van velük, akkor mejdnam mindig célba találunk.

Mortar Section; Nagy kaliberű, meredek röppályán repülő lövedékekkel tüzelő mozdígyűk (vagy inkább aknavető). A többiekhez képest borzasztó lassan mozognak, viszont ezeknek nem jelentenek tüzelési akadályt az erdők és a városok (tehát akár egy erdő másik oldalán lévő ellenságra is lőhetünk velük. A lőtávolságuk is nagyon nagy (eml a képernyőn látszik, erre lőhetünk is velük), viszont 3 korakternél közelebb álló ellenséget nem tudnak eltalálni. A nagy lőtávolság miatt lehetőleg ne engedjük a közelükbe senkit, mert a gyalogságl tűz is nagyon hatásos ellenük. A mozsaraknak egy tüzelési fázis kell, hogy belőjének egy célpontot, tehát ha ebben a körben már léptünk velük, akkor az azt követő tüzelési fázisban általában egyetlen találatot sem szoktak elérni.

Artillery; Tüzárság. Az oroszoknál ezek általában egy adott helyen vannak beásva, nálunk meg úgy működhetnek, mint a rohamlövegek.

Regimental HQ; Parancsnokság. Nem mindegyik hadműveletben van. Lehet vele támadni is, de mi inkább hátul kullogtunk ezzel, mert a játék célja nyilván nem az, hogy mielőbb elveszítsük a parancsnokságunkat.

Pioneer Battalion; Utászok. Csak a 2. hadművelettől kezdve lesznek, mert onnan egy nagyon kedves kis tréla vár bennünket már rögtön a játék elején. Az ászak felé vezető út első kanyarja előtt (közvetlenül az erdő mellett álló 4 alakulatunk lelett) a terep teljes szélességében egy 2-3 pozíció szélességű aknamező húzódik. Ez a mőkás berendezés arra jó, hogy ha egy egységünkkel egy elaknásított pozícióba lépünk, akkor az pont olyan, mintha az ellenség a tüzelési fázisában kapott volna egy találatot (gyalogságnál rögtön csökken is egyelő az erő). A már felfedezett aknamezőket zöld pöttyök jelzik. Ha egy elaknásított pozícióba utászokkal lépünk, akkor ugyan alattuk durran egyet a föld, de a pozíciót azonnal meg is tisztítják az aknáktól, tehát az utánuk következők már szabadon áthaladhatnak. A második hadműveletet tehát úgy kezdjük, hogy a mozgási fázisban az utászokkal utat nyitunk a két ászak felé vezető úton. Itt egyébként tesz még egy aknamező, körülbelül a terep közepén. Harcban és mozgásnál az utászoknak egyébként ugyanazok a jellemzőik, mint a gyalogságnak.

Ennyit akkor a különböző csapatokról. A képernyő alsó részén a TURN felirat mutatja, hogy hanyadik körben vagyunk, a TIME pedig hogy éppen hány óra. Ez utóbbinak nincs különösebb jelentősége. A felirat leltti részt használják a különböző fázisok üzenetsornak.

A játék több logikai fázisra van bontva, amelyeken belül különböző parancsokat adhatunk az aktuális egységnek. Az egység kiválasztása egyszerűen úgy történik, hogy clickelünk egyet rajta a kurzorral, majd miután megváltozott a színe, beállítjuk a célpontot vagy mozgathatjuk a joystickkel. Ha az egységnek nem akarunk parancsot

adni, akkor újabb clickkel térélhöljük a kiválasztását. Ha egy fázisban már nem akarunk többet lépni, akkor az 'F1' megnyomásával láphotunk a következőbe.

(OBSERVATION PHASE)

Ez ugyan csatlalinta módon letderítést jelent, de mivel az ellenség lolderítésének módszere a fentiekből már kiiláglott (he már ló ránk, akkor lel van derítve), valami másról lesz szó benne. Itt lehet a kiválasztott egységeket beánni (*Unit diggin in*) vagy e már beáott egységeket (villogva jelzi őket) újra mozgathatává tenni (*Unit combat ready*). Beánni maximum csak a gyalogságot árdemes (harcokcsikak nem is lehet), azokat is csak akkor, ha az ellentől tüzérségre lóvt őket, vagy páncélosok közelédnek hozzájuk. Beásva nehezebben találják el őket, és a találatoktól kisebb mértékben logy az erejük.

(FIRE PHASE 1)

Első tüzelési fázis. Clickeljük rá arra az egységre, amellyel tüzelni akarunk, és miután a kurzor színe megváltozott, válasszuk ki a célpontot. Ha az egységünk ebben a fázisban már tüzelt, akkor *That unit is unable to fire* üzenetet kapunk. Ugyancsak nem lehet tüzelni a szétvert egységeinkkel. A célpont kiválasztása után a következő három dolog történhet:

— az egység a rá jellemző tüzelési módszerrel elkezd lőni. F mutatja a tüzelő egységet, és a robbanások azt, amelyekre tüzel. Az üzenetsorban *Target Missed* felirat mutatja, ha nem találtunk, *Target Hit* pedig a sikeres találatot. Veszteséget természetesen csak az utóbbi esetben szenved a célpont, annak a függvényében, hogy milyen egység, milyen célra tüzelt. Nyilván egy páncélos találat nagyobb veszteséget okoz egy gyalogságnak, mint a gyalogságé a páncélosnak. Mivel az eltalált célponton a maximális erőcsökkenés csak 1 lehet, nyilván a program az egység erejét törtekkel csökkentli, és minden találatnak megvan a maga ártáka — csak azt nem kötötték az orrunkra.

— *No line of sight* üzenetet kapunk. Ez azt jelent, hogy a kiválasztott egységünk nem tud erre a célpontra tüzelni, mert az vagy fedezékben van, vagy pedig olyan tereplárgy van közöttük, ami akadályozza a lövést. Kereshetünk új célpontot neki.

— *Out of range* felirat érkezik akkor, ha a kiválasztott célpont hatólávolságon kívül van.

Természetesen nem muszáj minden egység lövést lehetőségét kihasználnunk, de ugyanabban a fázisban minden egység csak egyszer lőhet annyit, amekkora az ereje. Célyszerű a kiválasztott célpontokra össztüzet zúdítani, azaz több egységgel addig lőni rá, míg valamelyik meg nem semmisíti. Az elsődleges célpontok mindig a hatólávolságon belül levő ágyúk és tankok logyennek, hiszen a legnagyobb kárt azok okozhatják.

(MOVEMENT PHASE)

Itt mozgathatjuk az egységeinket. A mozgathoz válasszuk ki az egységet, majd amikor a kurzor színt váltott, mozgassuk a kívánt irányba. A 'tűz' gomb újbeil megnyomásával bármikor abbeaghyhatjuk a mozgathást. A mozgatható lépések száma a terep lüggvénye: míg erdőben körönként csak kettőt-hármat léphet egy alakulat, addig úton haladva akár tízenötöt is. Egy-két lépéssel az utolsó előtt a kurzor színe ismét vált, jelozván, hogy nemsokára elfogyasztjuk mozgási pontjainkat. Ha az alakulatot tovább mozgathatunk, néhány lépés múlva *Not enough movement points* üzenettel a program befojezi a lőptelést.

Ha valamelyik alakulattal olyan terepre akarunk lépni, ami az adott egység számára nem engedélyozett (például páncélosokkal akarunk egy folyón átkelni, vagy mondjuk ágyúkat akarunk átvinni egy településen), akkor *Terrain Impossible* üzenetet kapunk.

A mozgást egyébként szintén fel lehet használni támadásra: ha az éppen mozgathott alakulatunkkal olyan pozícióba lépünk, ahol ellenséges egység áll, akkor közetharc alakul ki. Ez tulajdonképpen ugyanolyan, mintha tüzeltünk volna (az üzenetsor írogatja, hogy *Target hit/missed*), de mivel egy pozícióban csak egy alakulat állhat, az egyik mindenképpen el fog veszni. Ha az első üzenet *Target hit* volt, akkor mi győztünk. Ha például egy páncélos egységnek már 4-5 találatot benyomtunk a mi páncélosainkkal, akkor nyugodtan nekisétálhatunk egy kettős erősségű gyalogsággal, mert ilyenkor már az is eltakaríthatja. Ha még egyszer sem találtuk el az ellent, akkor inkább ne lőzzünk közvetlen támadást ellene, mert biztos, hogy mi logjuk elveszíteni a támadó alakulatunkat.

(ENEMY FIRE PHASE 1)

Most az ellenség fog lőni. Itt le lehet mérni, hogy milyen erősek az alakulatok: ahányszor tüzelnek a célpontjukra, annyi az erejük is.

(FIRE PHASE 2)

Most jön a mi második tüzelési fázisunk. Ha az előbb egy virgunc orosz páncélos bukkant elő e semmiből, és három durranott egy arra kőszülő ártatlan gyalogságunkba, akkor most arra zúdíthatunk össztüzet.

(ENEMY MOVEMENT)

Az ellentől mozgási fázisa itt természetesen csak azoknak az alakulatoknak a mozgását látjuk, amelyeket eddig már felfedeztünk. Miután a lőerők találkoztak, az oroszok már nem nagyon szoktak mozogni, inkább védik a pozícióikat. Esetleg olyankor szoktak hátrálni néhány lépést egy alakulatukkal, ha az az előző körben 4-5 találatot is benyelt.

(ENEMY FIRE PHASE 2)

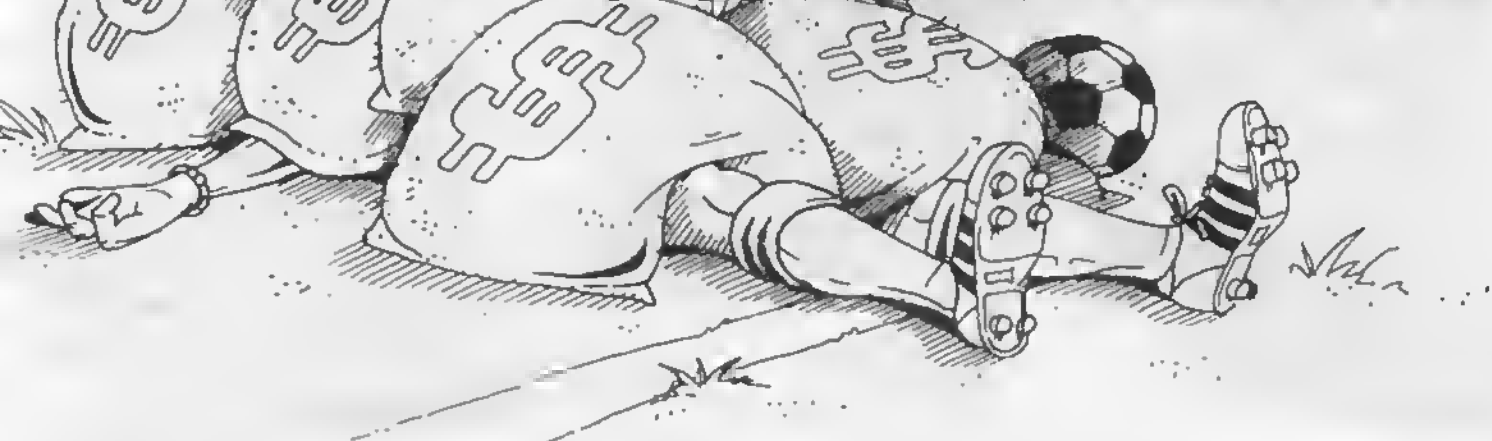
Az orosz lál második tüzelési fázisa. Ezzel a kör véget is árt. Az üzenetsor tájlokozatt bennünket, hogy a programnak mi a véleménye az állásról. *Victory level is questionable* mutatja a még eldöntetlen helyzetet, *Minor* a csekély, *Major* pedig a döntő győzelmünket, majd 'F1' után játékkállést menthetünk és továbbbugorhatunk a következő körre.

Az ártékkállástól lüggötenül tovább tehet játszani mindaddig, amíg a program véget nem vet a portinak. Ez az első hadművelet a 12., a második a 14., a harmadik a 16. (és így tovább) lépésben esedékes. Az utolsó lépés után visszatérünk e főmenübe és új hadműveletet váloaszthatunk vagy újra próbálkozhatunk az előzővel.

Különösebb tippekkel nem nagyon akarunk fárasztani benneteket, hiszen aki valaha is játszott már ilyen jellegű játékkal, annak úgysem tudnánk semmi újdonságot mondani — aki meg nem, az valószínűleg egy szót sem értene belőle.

A PANZER GRENADIER grafikája ugyan nem logja megdobogtatni az oklójátékokon nevelkedett játékosok szívét, de a hagyományos stratégiák kedvelői elég jó ázórakozásra lelnek benne (különösen a második és az ötödik hadművelet tetszett). A játékok eredetileg lemezeken tervezték, de mivel különösebb akadályt nem jelent az átirása, kazettás verzió is elképzelhető belőle.

MANAGER PROGRAMOK



Amióta egyáltalán mikroszámlítógépek léteznek, s azokra játékokat fejlesztenek, se vége se hossza a manager típusú játékoknak. A nyolcvanas évek első felében még elsősorban csak szöveges felépítésű, mai szemmel talán kidolgozatlanak tűnő sport-manager programok futottak ki a piacra. Később azonban ezen a téren is jelentős fejlődés mutatkozott. Az egyes sport-játékok a képernyőn is játszhatóvá váltak, az animáció, a kidol-

gozás mind fejlődött. Azonban a manager típusú játékok a mai napig kevesebb látványt nyújtanak, mint a kizárólag szimulációs programok. Ennek az az oka, hogy itt nem elsősorban a kidolgozás, a látvány a fontos, hanem az ész, a stratégia, s aki szereti a sportot, no meg van benne némi manager hajlam is, az most kiélheti magát. A sport-manager típusú játékok között kétségtelenül a legnépszerűbbek a locival kapcsolatosak, melyek különféle

kupaküzdelmeket dolgoznak fel. Számos ilyen játék van közkézben, régebbi és újabb egyaránt. Most 4 program ismertetését zúditjuk rátok, elsősorban azért, mert semmi kedvünk a továbbiakban az asztal lábát támasztani velük, no meg a kazettás 64-eseknek is legyen egyszer pirosbetűs CoV-uk, mert ugye mondanunk sem kell, hogy ezeknek a játékoknak C64-en kazettás változatai is léteznek...

(Amígásoknak kávéasztal — CoVboy)

SUPERLEAGUE SOCCER — Impressions (1990)

Az induláshoz először is nyomjunk egy 'SPACE'-t.

Ezután választhatunk csapatot, kerek 20 közül. A csapat kiválasztása PORT 2-be dugott joy segítségével lehetséges. Ezután válogathatunk a képernyő felső részén lévő ikonok közül. Sorban: **CHANGE** — lehetőségünk van megváltoztatni a csapatok nevét (**TEAM NAMES**), és a játékosok egyes paramétereit (**PLAYER DETAILS**). A menüből az **EXIT**-tel tudunk kilépni.

LOAD/SAVE — használatukra különösebben nem kell hogy kitérjék. Lehet kazettán és lemezen is tölteni/menteni.

Megjegyzés: A **LEGEND** törésű program **LOAD/SAVE** opciója hibás kazettán, nem működik, töltsénel azonnal letagy. Sajna...

CONTINUE — továbblépés a következő ikonokra.

Visszalépés úgy lehetséges, hogy a kereten kívülre visszük a nyilat és **FIRE**.

A **CONTINUE** választása után további öt ikon közül választhatunk.

TABLE, MONEY, TRAIN, PICK, PLAY

TABLE — választása újabb öt ikont eredményez:

FIXTURE — megnézhetjük a soron-

következő mérkőzéseket:

A játék két száma, mérkőzés helye (**AWAY, HOME**) idegenben, otthon, mérkőzés a bajnokságokban nézve, pl. **LEAGUE GAME** — meccs a szövetségben (ligában)

LEAGUE CUP — kupamérkőzés a ligában stb, ezután található az ellenfél csapatának a neve;

FULL — választásával megnézhetjük csapatunkat a bajnokságban. A **P** jelzi a forduló számát, a **W** a megnyert meccseket, **D** a döntetleneket, az **L** az elvesztett meccseket, az **F** a rúgott, az **A** a kapott gólok számát. A **PTS** a pontszámunkat mutatja.

HOME AWAY — az otthon, idegenben játszott mérkőzések alapján összeállított táblázat, sok értelme nincs.

CUP — öt kupában vehetünk részt (először csak kettőben): **F.A. CUP, LEAGUE, EFA CUP, UEFA CUP**, valamelyiket választva egy kis táblázatot kapunk.

GAME ON — játékhét

VENUE ... GAMES

MONEY — választása újabb ikonokat eredményez.

FINANCE — a meccsből befolyt összegek. Felül látható a játék for-

duló száma alatta: a belépődíjból befolyt összeg, a reklámokból befolyt összeg, a nézők kajáztatásából befolyt összeg. Alatta láthatjuk a meccs összes bevételeit. Ez alatt a kiadások vannak nyilvántartva. A játékosok heti gázsija, a focipályáért kiadott maní, a rendőrségnek adott pénz, törlesztés a banknak. Ez alatt láthatunk egy értékelést a kiadásokról, alatta láthatjuk az összes pénzünket.

LOAN — ezzel az opcióval tudunk kölcsönt felvenni

UP — pénz felvétele 1000-ekben

DOWN — törlesztés szintén 1000-ekben

EXIT — visszalépés

BOY — játékosvásárlás

- elsőosztályú csapatokból

- más osztályokból

- iskolásokból — ingyen vannak

- külföldi klubokból

SELL — játékosok eladása

CONTRACT — új szerződéskötés a játékosokkal. Lehet 60x1 meccstől — 400x7 meccsig

TRAIN — a játékosokkal kapcsolatos infók

RESERVE — ki tudjuk választani a cseréket

INFURY — megbetegedett játéko-

PICK — a csapattal kapcsolatos ügyek
FORMATION — a csapat jelenlegi felállításának változtatása. Válaszszuk ki a megfelelőt. pl. 5, 4, 1, ekkor védelem 5, középpálya 4, csatársor 1-es erősségű
SELECT — a kezdőjátékosok összeállítására
PICK — játszik (kezdő)
AVA — nem játszik
INFU — beteg
 Felül látható a kezdő játékosok száma (**PLAYERS PICKED**)
TACTICS — játékos posztjának megváltoztatása
GOALKEEPER — kapus
L BACK — bal hátsó
R BACK — jobb hátsó
C DEFENDER — középpálya véde
C MIDFIELD — bal középpályás
C MIDFIELD — középső
R MIDFIELD — jobb középpályás
L WING — bal csatár
STRIKER — középcsatár
R WING — jobb csatár
SUBSTITUTE — cseré

PLAY — meccsek indítása
IMMEDIATELY — csak a végeredményt írja ki góllövőkkel
SHORT — meccs lejártszáma, elég bonyolult
FULL
 Ha a kettő közül valamelyiket választottuk a képernyő megfelelőzódik. Felül a pálya, elül pedig a csapat játékosainak nevel láthatóak. Itt a nyíl helyett egy embert mozgathatunk (én legalábbis annak néztem). Ha valamelyikre nézre rávisszük ez embert és megnyomjuk a tűzgombot, a muksó egy téglalapba kerül, azzal tudunk mozogni. Már csak ki kell jelölni az új helyet a pályán, s máris odaszalad.
 Mindenkinek ajánlom az első lehetőséget (**IMMEDIATELY**), mert a másik kettő magyarul szólna hülyeség. Ha ütőképes csapatunk van, úgyis nyerünk!

Játékos adatai:
NAME — név...
TEAM — csapat...
WAGES — heti ruppója

WORTH — a játékos értéke
AGE — életkor
CONTRACT — szerződés (meccsekben értendő)
GAMES PLAYED THIS SEASON — hányszor játszott ebben a szezonban
IN CARRIER — hányszor játszott karriere során
GOALS SCORED THIS SEASON — hány gólt lőtt ebben a szezonban
IN CARRIER — hány gólt lőtt karriere során
SPEED — sebessége
FITNESS — ereje
TACKLING — védekezés
HEADING — fejelés
SHOOTING — lövés
CONTROL — poszt betöltése
MORALE — hangulat
HEIGHT — magasság
SIDE — oldal
FORMATION — a csapat felállása
POSITION — pozíció
STATUS — státusza a csapatban pl. **PICKED** — kezdőember
 Dóhájban ennyit erről.
 • Szabó Richárd, Hógyész

SUPERSTAR SOCCER — (1987)

Ez a program igaz 1987-ben készült, szóval sok jót nem kell várni tőle, de ha valaki szereti a menedzserjátékokat, kellemesen fog csalódni (aki viszont eddig nem szívelte őket, ekkor majd most megszereti). Annak, aki először tölti be ezt a játékot, és ismerős az újabb (89-91-es) szerzemények világában, azonnal fel fog tűnni, hogy az **OMNI-PLAY BASKETBALL**-lel szinte teljesen azonos a menürendszer, s ahogy később kiderül, az egész játék. A címből persze kiderül, hogy fociról van szó. A küzdelmek összesen 4 osztályban (ligában), plusz a kupaversenyben folynak. Rendkívül sok, az ilyen játékoktól nem megszokott csapat van, melyek klubcsapatok. A sok, ligánként 16, összesen 64 csapatot jelent. Egy csapatban 10 fő játszik, amiből egy meccsen 8-at lehet nevezni (e nevezést lásd később), a pályára viszont a kapussal együtt 6-6 játékos léphet. Minden játékosnak van neve, tudásszintje egy számmal 1-99-ig kifejezve, életkora, és posztja. Most a menüpontokról, és közben a játékról írok (nem sorban, csak úgy össze-vissza) (Ez végülis egyértelmű, nem? — CoVboy):
THE LEAGUE STATUS — Itt megtudhatjuk, hányadik éve alakult csapatunk, ebben az évben hány meccsot játszott, és más haszontalan dolgok. Semmire sem jó.
TEAM HISTORY — Ez sem túl hasznos. Visszatekinthetünk a csapat múltjára az eltelt utolsó kilenc év tábláiban. Info a nyert, veszett, döntetlen meccsekről, rúgott, kapott gótok számáról, kupagyőzelmekről, az összes csapathoz viszonyított rangsorban elfoglalt helyünkéről évekre lebontva, valamint összesítve. A joy főle húzgatásával ugyanúgy megnézhetjük más csapatok hasonló eredményeit is.

GAME SCORES — Az előző hét összes eredménye egy jó hosszú listában.
PLAY OFF TREE — A kupában játszott, vagy ezután játszódó meccsek

áganként lebontva. A kupa a ligától független, úgy mint a velóságban is. Tehát a 4. liga utolsó helyezettje is nyerhet kupadöntőt (persze elég kicsi az esély rá). Az első kupameccs a ligában lejátszott harmadik mérkőzés után köszönt be, azután két meccsenként. A kupa 6 fordulóba áll, a hetedik a döntő.

NEW LEAGUE — Újbot kezdhetjük az egészet az elejétől. 4. liga utolsó hely, új (és nagyon bőséges) játékosokkai.

RECRUIT A PLAYER — Itt gyűjthetünk új tickókat magunknak. Először is a joy főle húzásával válasszuk ki azt az embert, akit kirúgunk (vagyis a helyére új játékosot generálunk). Nyomjuk meg a gombot (**FIRE**), és az adatai megjelennek a játékosok nevei alatt. Ilyenkor még mindig kiléphetünk ha meggondoltuk magunkat, a **CANCEL**-ra clickeelve. Szóval, ha maradtunk, a **NAME**-nél, a gombot nyomva a játékosnak új nevet adhatunk (maradhat a régi is). A név alatti sorban a **SHILL**-re clickeelve és a gomb lenyomva tartása mellett a joyt jobbra húzva növelhetjük, balra csökkenthetjük a játékos tudásszintjét. Igaz, hogy egy játékos maximum pontja 99 lehet, de itt a növelés csak 50-ig történhet. További növelést az edzőtáborban (lásd később) érhetünk el. De a dolog nem olcsó mulatság, 1 pontnyi növekedés 4 pesetánkba kerül. Vigyázat! Ha egy játékosnak megváltoztatjuk a nevét, akkor a tudása automatikusan nullázódik. A tudásszint alatt található a játékos posztjára vonatkozó rész. Az előzőhöz hasonlóan a **POSITION**-ra clickeelve, s a gombot nyomva tartva jobbra-balra módszerrel válasszhatunk a játékosnak pozíciót. Ezek: **CENTER FORWARD** — középcsatár, **LEFT WING** — belső, **RIGHT WING** — jobb belső, **RIGHT DEFENSE** — jobb hátsó, **LEFT DEFENSE** — bal hátsó, **GOAL KEEPER** — kapus. Ezenkívül jobb oldalon alul láthatjuk, hogy ha a játékos a jelenleg beállított

állapotban hagyjuk, mennyi pénzünk marad. Ha minden megfelelő, clickeljünk az **OK**-ra. Ha nem, úgy válaszszuk a **CANCEL**-t. Az újonnan gyártott játékos 17 évesen kezd. Az emberkéket úgy 30 éves koráig érdemes megtartani, de lehet tovább is, csak akkor nagyon hamar fárad. Ilyenkor célszerű egy kis ráfizetéssel fiatalra cserélni (lásd a következő pontot). Még egy megjegyzés, a posztokat ne nagyon válogassuk, jó az úgy ahogy van.

PLAYER TRADE — játékoseladás, vétel. Ha egy játékos kiáradott, vagy túl kicsi a tudása, célszerű elcserélni fiatalra, vagy jobb tudására. Ez persze nem ingyen van, először is válasszuk ki a **VIEW TEAMS**-el azt a csapatot, ahonnan e kívánt játékost szerződöttni akarjuk. Ezután clickeljünk a **PLAYER TRADE** felírára, s az első játékosunk egy tehát sávba kerül. Mozgassuk a sávot az átadandó játékosra, nyomjuk meg a gombot, majd tegyük ugyanígy az ellenfél játékosával (lehetőleg a kiválasztott játékos a mellettel azonos posztot foglaljon, mert másképp az üzlet nem fog sikerülni, — vagy nagyon sokat — 200-300-at kell fizetni). Ekkor a gép kijelenti, hogy az elbírálása ennyi és ennyi (10-30) valutánkba kerül, és megkérdi, hogy emellett is tartjuk-e vásárlási szándékunkat. Aztán megkérdi, mennyit akarunk fizetni (lehet 0 is). Ezután kis szünet, míg a bizottság megtárgyalja az ügyet ha **OK**, akkor az utolsó szó "accepted", ha nem (ez van többször) akkor "rejected". Ha nem fogadják el, nem kell búsulni, lehet újra próbálkozni, persze ekkor már egy elbírálással kevesebb.

IMPROVE TEAM — edzőtábor, ahol 1-300 rupponyi összeget áldozva az egész csapat tudásszintje növekszik, a ráfordítással arányban (300-nál mindenki 5 pontot, de van, mikor többet, úgy 7-8 is lehet). Egy évben természetesen csak egyszer lehet edzőtáborozni.

SET UP TEAM — Itt állítjuk be a nevezéseket. Akit nevezünk, szürke lesz, a többiek fehérén maradnak. A képernyő bal oldalán a játékosálmányt láthatjuk, mindenféle pontjeikkal együtt. Jobb oldalon a csapatot felülről látjuk, a kapu mögötti szemszögből. A játékosokat nevük jelzi. Az egyik pályán lévő játékosra clickelve kicserélhetjük bármely más játékosunkra a többi pályánlévő játékost, cseréket, és be nem nevezetteket tekintve. Sérült játékost nem lehet nevezni (sérülési ládát lejjebb). A játékosokat lehetőleg saját posztjuknak megfelelő helyre rakjuk be, mert más helyen jóval kevesebbet nyújtanak, mint sajátjukon. A rossz helyre tett játékos neve a normál szürke helyett sárgára vált. A **VIEW TEAMS**-szel más csapatok beállításait is megnézhetjük, de az övéken persze nem változtathatunk. Cserének célszerű a másik (gyengébb) kapust, és a másik (ebből is a gyengébb) centert leállítani. A center elég jól be tud élni sérülés esetén bárki helyére.

PLAY NEXT GAME (PLAY PLAYOFFS) — Ez a pont egy másik

A meccs nem unalmas, kifejezetten ha nyerünk. Néha viszont beűt a ménkü és megsérül valaki. Ilyenkor az nem folytathatja a játékot. A meccs után a főmenübe visszatérve a **SET UP TEAM** pontnál a játékosok neve utáni adatok

• **Bereczki Zoltán, Gyula**

1. Megjelenik könyvelőnk füzetkéje, és közöl velünk néhány adatot a klub anyagi helyzetéről.
WEEKLY WAGES — A heti bevétel
IN THE BANK — Pénzünk a bankban
LOAN OF — adósságunk

2. Az Igazgató (nincs értelme)

3. A dokl. A beteg játékosainkat láto-gathatjuk meg nála.

AV. PLAYER IS — A játékosok általános erőssége

• Benkő Csaba, Veszprém

csapattal leszünk. Most már csak egy kérdés: melyik országgal akarunk lenni a VB-n. Végre kész vagyunk. Két ikont láthatunk, ha van szemünk. A felső fej: a karrierünket tekinthetjük meg: szerződéseink, elért eredményeink a *Germilns, UK, Európa- és Világkupában*. Alsó fej ikon: a játék újrekezdése. Kérdőjel: kaszinó. Ez az ikon a pénzszerzésre használható. Először a tételt kell beállítani (£50-500). Ezután a gép feltesz egy kérdést, melyre az '1', '2'

△ Örült kicsapongás a kapu(s) előtt

vagy '3' billentyűk megnyomásával válaszolhatunk a mellétűk felsorolt válaszokkal. Erre kb. 7 másodperc áll rendelkezésre. A válaszokat ld. később. Ha jól válaszolunk, a játékosunk ad egy passzt. Gamble-t választva folytathatjuk. Ekkor ismét egy jó passz, majd egy gól, de £500-as tétnél ekkor már £4.000-rel vagyunk gazdagabbak. A játékot egyébként £10.000-ról kezdjük, de ezt érdemes felvinni az elején legalább £20.000-re.

A fődíggömbbel csapatunk állását nézhetjük meg: hénnyadik helyen áll a bajnokságban, milyen a csapat morálja, majd megtekinthetjük az egész bajnokság állását.

A telerccsel leszerződhetünk egy másik team-hez. Ez háromféleképpen történhet:

- leperkálunk £5.000-et, aztán hátha...
- 1-3 kérdésre kell telelnünk. Ez olyan, mint a kaszinó.
- Ezt fedje sűrű homály...

Tévé ikon: a szokásos I/O menü: load, save, lemez formázás.

Végre elérkeztünk a játék legizgalmasabb részéhez: a középső cípfő ikon-nál játszhatunk. A bajnokság állása és a jelenlegi ellenfél megtekintése után a gép megkérdi, hogy ohajtunk-e gólkártyát venni, s ha igen, hányat? Maximum 9 gólkártyát vehetünk, s egyszerre 21 lehet nálunk. Ezt egyébként érdemes maximumon tartani. Ezután megtekinthetjük az ellenfél bajnokság-beli állását, majd a gólkártyáinkat használhatjuk el. Maximum háromat lehet, és betűkkel választhatjuk ki, hogy melyiket. Ezek különböző taktikákat jelentenek, melyeket majd mindenki kiválaszt magának. Ezek a helyzetek az ellenfél kapuja előtt játszódnak. Egy játékosunk lepasszolja nekünk, és a laodát időre be kell rúgni. Sajnos, csak ennyit focizhatunk. Ha kész, bejelentkezik a képernyőn a mai napon létrejött eredmények listája. Vigyázat! Ha három gólkártyát használunk és mind a háromat berúgjuk, még nem biztos, hogy nyerünk!

A bajnokságon kívül még részt vehetünk néhány kupán is. A VB-n csak akkor, ha egy meccs előtt kijelentik, hogy három gólt kell rúgnunk a szerepléshez a következő meccsen. Ezt a 3 gólt nem a csapatunknak, hanem nekünk kell rúgnunk a gólkártyákkal.

A többi kupát csak akkor tiszteketjük meg szereplésünkkel, ha az első kőzött vagyunk a bajnokságban, bár az Európa-kupáról az első szezonban

még ne álmódjunk. Ha vége a bajnokságnak, következnek az értékelés. Itt megtudhatjuk, hogy ki lett az első és a második helyezett a bajnokságban és a kupákban, melyik csapat lőtte a legtöbb gólt (ez többnyire mi vagyunk), valamint, hogy ki lett az év játékos. Ez a játék roppant élvezetes, egyszerűen nem lehet megünni egy fél óra alatt. Hibája ugyan, hogy focizni nem igazán lehet benne, de a menedzser játékok kedvelőinek mindenképpen érdemes elmélyülni benne.

Most pedig a kérdésekre a válaszok következnek, melyeket a kaszinóban és a leszerződésnél használhatunk. A gép egy adatot keverhet is: pl. kérdezhet, hogy 1984-ben ki lett az év játékos, de azt is, hogy IAN RUSH mikor lett az év játékos.

Footballers of the year:

JACKIE CHARLTON — 1967

GEORGE BEST — 1968

DAVE MACKEY — 1969

BILLY BREMMER — 1970

FANK McLINTOCK — 1971

GORDON BANKS — 1972

PAT JENNINGS — 1973

IAN CALLAGHAN — 1974

ALAN MULERRY — 1975

KEVIN KEAGEN — 1976

EMLYN HUGHES — 1977

KENNY BURNS — 1978

KENNY DALGLISH — 1979

TERRY McDERMOTT — 1980

FRANK TICHEN — 1981

STEVE PERRYMAN — 1982

KENNY DALGLISH — 1983

IAN RUSH — 1984

NEVILL SOUTHALL — 1985

GARY LINEKER — 1986

CLEVE ALEN — 1987

JOHN BARNES — 1988

STEVE NIROL — 1989

GROUPS

Aberdeen

ground: Pittedrie

nickname: Dons

manager: Scott

Arsenal

ground: Highburg

nickname: Gunners

manager: Graham

Aston Villa

ground: Villa Park

nickname: Villians

manager: Taylor

Cardiff City

ground: Ninian Park

nickname: Blue Birds

manager: Burrous

Celtic

ground: Celtic Park

nickname: Bhoys

manager: McNeill

Chelsaa

ground: Stomford Bridge

nickname: Reds

manager: Clough

Dundee Utd.

ground: Tannodice Park

nickname: Terrors

manager: McLean

Everton

ground: Goodison Park

nickname: Toffemen

manager: Harvey

Leeds Utd.

ground: Elland Road

nnmanager: United

manager: Bremmer

Liverpool

ground: Al Anfield

nickname: Pool

manager: Dalglish

Manchester Utd.

ground: Old Trafford

nickname: Red Devils

manager: Ferguson

Newcastle Utd.

ground: St. James Park

nickname: Magpies

manager: McFaul

Norwich City

ground: Carrow Road

nickname: Canaries

manager: Stringer

Nottingham Forest

ground: City Ground

nickname: Reds

manager: Clough

Rangers

ground: Ibrox

nickname: Gers

manager: Souness

Sheffield

ground: Hillsborough

nickname: Owls

manager: Atkinson

Sunderland

ground: Roker Park

nickname: Rockerites

manager: Smith

Swansea City

ground: Vetch Field

nnmanager: Swans

manager: Jorath

Tottenham

ground: White Hart Lane

nickname: Spurs

manager: Venables

West Hammers Utd.

ground: Upton Park

nickname: Hammers

manager: Lyall

Wolverhampton

ground: Molineux

nickname: Wolves

manager: Turner

Kupadöntők:

1967 - Chelsea-Tottenham 2-1

1968 - W.B.A.-Everton 1-0

1969 - Manch. City-Leinc. City 1-0

1970 - Chelsea-Leeds Utd. 2-1

1971 - Arsenal-Liverpool 3-0

1972 - Leeds Utd.-Arsenal 1-0

1973 - Sunderland-Leeds 1-0

1974 - Newcastle-Liverpool 3-0

1975 - Westham-Fulham 3-1

1978 - Southampton-Manch. Utd. 1-0

1977 - Manch. Utd.-Liverpool 2-1

1978 - Ipswich town-Arsenal 1-0

1979 - Manch. Utd.-Arsenal 3-2

1980 - Arsenal-Westham 1-0

1981 - Manch. City-Tottenham 3-2

1982 - Tottenham-G.P.R. 1-0

1983 - Brighton-Manch. Utd. 4-0

1984 - Evenon-Watford 2-0

1985 - Manch. Utd.-Everton 1-0

1986 - Liverpool-Everton 3-1

1987 - Coventry-Tottenham 3-2

1988 - Wimbledon-Liverpool 1-0

1989 - Liverpool-Everton 3-2

• Gulyás Tibor, Debrecen

CASTLES



A jó öreg DEFENDER OF THE CROWN valószínűleg máj mindenkinek tovaröppen az emlékezet sütyesztőjébe, de a játék alapállása telén egészen az idők (vagy a táplesszűtségek) végeztéig állandó mentvárnak fog szolgálni a fantáziaból szennvedő szerzőknek. Ez mondjuk nem is baj, mert ha jól emlékezünk, az egész lűrhető kis játék volt... Telén így gondolta azt az Interplay néhány alkalmazottja is, amikor nekik láttak megírni a CASTLES-t.

Az alapállást lehet illeszteni DOC' stratégiai játék, amelyben egy untakozó despota szerepében kastélyokat építgetünk, klzsékmányoljuk a népünket, lecsapkodjuk a felénk vetődő seregeket, mignem egy szép napon Anglia királyaként folytatjuk ugyanazt, csak egy számmal nagyobb méretben. A helyszín és az idő szintén hasonló a forrásához: Anglia, XIII. század.

Bejókés után hosszadalmas introét olvashatunk, ahol szépen digitellizált festmények társaságában a készítőket felsorolásban gyönyörködik az egyszeri játékos. Ha nem hajhossza az évtizedeket, akkor is végig fogja nézni, mert évtizedre nem lehet. (Illetve lehet, csak őt kell konfigurálni hozzá a játékot, ahol is 'exclude' helyett cselesen include'-ot kell választani.) Miután ezzel megvolnánk, egy manő jelentkezik, ahol elkezdhetünk hozzácsodálni a játék egészen végigvonuló régies angol séghoz, ezenkívül beállíthatjuk az indító paramétereket. A MESSENGERS valószínűleg valami hírvivőkre vonatkozhat, de semmi különbséget nem észleltünk a két eltérő lehelőség között. Ugyasint a WORLD pontnál is, ahol a két opció a reális és a fantáziaball helyszíne vonatkozik. A RANK a nehézségi fokozat mutatója (peasant/prince/duke/king), 'paraszt'-ként ritkábban és gyengébb seregek fognak megtámadni, továbbá kava-sabb baleset történik az építkezés közben. A CAMPAIGN-nel adjuk meg, hogy hány kastélyt kell építeni (a legkönnyebb nyilvánvalóan a SINGLE), a SPEED-nél pedig a sebességet határozzuk meg (ezt célszerű FAST-ba rakni, mert így sem telik túl gyorsan az idő). A KING-nél állíthatjuk az Edwardot a saját nevünkre, BUILDING-nél pedig a kastély nevét. Sok hatását ennek sem láttuk, mert ha állítuk valamire, a program azt nem jegyezte meg és 'I. Nahózségl Fokozat' néven építettük a 'Návtelen' várat. Örömi hír: az érdekesen üzemelő indítómenüből a DONE (vagy 'Esc') választásával villámgyorsan átmenekülhetünk a játékba.

A főmenü tortúra után rendkívül látványtáru előnk: a képernyőn a nagy semmi láttuk. (Ha Paasant nehézségi fokozatot állítottunk be, akkor elképzelhető, hogy máj kész alapokat kapunk — de erről majd később). Jobb klikkre megjelenik a főmenü, elatta pedig néhány információ:

— az alsó sorban a dátum. A játék 1280. márciusában kezdődik. Évenként mind-össze 9 hónapot (március 1.-november 30.) lehet építkezni, telén a dolgozóink álmra szenderülnek és a munka szűnöl;

— az alatta levő két sor tartalmazza (-ná) a király és a kastély nevét, amit ha a menüből állítottunk volna, a program sajátos módon elfelejt;

— a BANK jelzi az államkincstár jelenlegi állapotát, kezdetben 3.000 rános szotyinka baldog tulajdonossal vagyunk. Az építkezésen dolgozók pénza és a katonáink zsoldja minden hónap első napján automatikusan levonódik ebből (telén nem kell fizetni őket). Ha a bank étemenileg kiürülne, akkor a munkások és a katonáink természetesen szép lassan el kezdenek elszállingózni.

— a PIECES mutatja a várunk erősségét, ami többek között a hadseregünk maximális méretét is meghatározza. A kastély erősségét egy új építőelem (fal, kapu vagy torony) alapozással növelhetjük egyjegy. Érdekes módon, nem csak a már készen álló fal, hanem már maga az alap is baleszámkt az erősségbe.

— a RESOURCES jelzi az építkezéshez rendelkezésre álló nyersanyag mennyiségét. Ez kezdetben 35-40 körül van (ha a program félkész kastéllyal kezdett, akkor 10), és mivel az építkezés ideje előtt is történelv valamennyit a Láthatatlan Ember, úgy kb. 70-75 erősségű kastéllyal fogunk ki véglegesen bálozni. Ezután már csak elvélv kapunk valami utánpétlást belőle, tehát mindentálo öröklődésünk ellenőre sem tud-

tunk 88-asnál erősebb kastélyt építeni. (Illetve tudunk, csak azt nem a játékból, hanem a Norton Utilities nevű építő/remboló matterkanállal).

A főmenü pontjai előtt még néhány kezelőbillentyű: az 'M'-mel lehet ki bkapcsolni a zenét, 'Esc' a pause, 'F' vált a kastély elől/hátulnézeti képe között, 'Q'-val pedig jelezük, hogy meguntuk a játékot. (Ha valaki PC-n játszik és nincs egere, akkor a numerikus billentyűzet nyiláival mozgathatja a kurzort, 'SPACE' a kiválasztás, és 'Z' kapcsolja ki/be a menüt.)

(DESIGN)

A leendő kastély torvajza jelenik meg. Ha a játékot most kezdjük el, akkor nyilván ezt a menüpontot kell azonnal használatba venni, hiszen az első alap lerakásáig semmi sem fog történni.

A bal felső részen kétfajta toronytípus, fal és kopu közül választhatjuk ki az aktuális elemet, de ezt a játéktérben a már kész fel-részekre klikkelve is megtehetjük (ugyanígy körhathatunk a falakról akkor is, ha nem a DESIGN-képernyőn vagyunk, hanem az építkezést figyeljük). A 'bohogtani lites' tábla választása után egy már lerakott alapot törölhetünk. Ha a kurzort a játékképernyőre visszük, akkor a program pozícióként mutatja, hogy hova lehet lelelni az aktuális elemet. Falat lehet átlós irányban is építeni, kaput nem. Ha a RESOURCES nem nulla, akkor az elemet síme klikkeléssel lehet lelelni, és villágyva mutatja, hogy ő az aktuális.

Az aktuális elem infel a falrészek alatt láthatóak. A dátum után az elem megnevezése, illetve hogy külső vagy belső (INNER

csak akkor, ha teljesen bekerített része tesszük le. HEIGHT mutatja a leendő magasságot, ami elemenként természetesen változó, de mind egyiknél három fokozatot állíthatunk be a nyilakkal. Nem célszerű szélesebb illetve magasabb falakat gyártatni, mert a kastély erőjét ezek nem növelik, viszont több időt vesz igénybe az elkészülésük.

A LABOURERS-nál lehet beállítani, hogy az elem építésénél hány munkás sűrűsödik. A maximális szám elemenként 90 lehet, de ez még nem jelenti azt, hogy a munkások el is kezdtek építeni. A dolog háttérben az áll, hogy az építés folyamata a logikus szereposztás alapján zajlik (először a kubikusok észak és déli csúsznak egy kicsit, aztán jönnek a kőlejtők, kőművesek és segédmunkások, majd amikor egy színt készen van jönnöki az ácsok az állványzattal és így tovább). Ez így mondjuk logikus is lenne, csak hogy az embereket nem beosztás szerint, hanem életszerűen küldjük a falakhoz, így elképzelhető, hogy egy alaphoz 90 ácsot rendelünk ki, akik így nem nagyon fognak semmit sem csinálni, így tehát ha egy falnál vannak emberek, és még sem építik, akkor a legegyszerűbb az összes embert kivonni onnan, majd 8-10-et visszavezényelni, a többiek pedig csak akkor odaküldeni, ha elkezdtek az építkezést. (10-15 nap mindig beletelik, amíg elkezdik az építkezést, tehát addig várjunk a visszahívással!)

Ha az elemnél nincsenek emberek, akkor a LABOURERS fölött elatt NO WORKERS mutatja a hiányt, a kész falnál COMPLETE a jellemzés. Ha legfeljebb egy embert küldtünk valahova, akkor DAYS LEFT-nél látjuk az elem felépítéséhez szükséges időt. Ez maximális létszámot és középértéket figyelembe véve 90 (fal), 120 (torony) és 150 (kapu) nap, minimálisnál mindig 250, ami nem is változik.

A napok száma alatt látjuk a fal jellemzősét. A BUILDING (vagyis építik) az ideális, UNSTABLE-nál a fal labilis és az építés addig szünetel, amíg a mellette levő fal (vagy torony) építésénél dolgozók el nem érik azt a magasságot, amit az aktuális fal. (Ha a szomszédban nincs senki, akkor nyilván oda kell küldeni néhány lőkőt.)

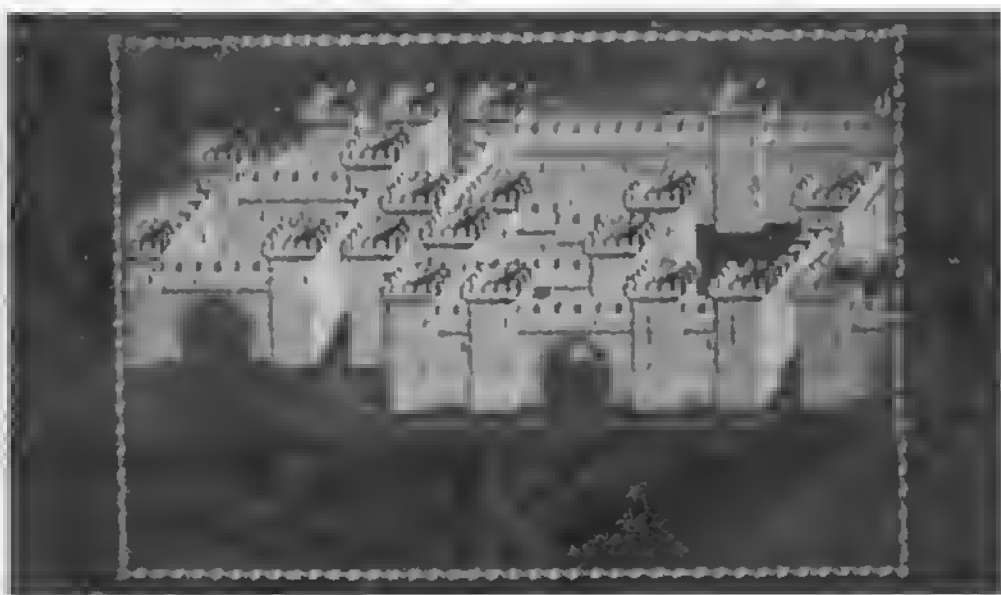
Lejebb az elem típusától függően néhány pluszt kapcsolhatunk ki/be:

— kapunál OPEN DOOR van, amivel majd a leendő kaput (vagy ha van vízcsatorna, akkor felvonóhidat) nyitjuk csakjuk. Semmi értelme, mert ellenséges támadás a bezárt kapunak semmi jelentősége;

— toronymél WINDOWS-zal az ablakokat lehet hajtogatni (értelme pont annyi mint a kapunak);

— falnál lőréseket (ARROW SLITS) és üstöket (CAULDRONS) kérhetünk. Ezeket még azelőtt be kell kapcsolni, mielőtt a fal felé felhúzzák (később már nem lehet). Ha lőréseket nem kérünk, akkor csatlónál nem lehet majd lőszereket tenni a falra. Az üst egy plusz szolgáltatás: ha az ellenség előtte a falat, akkor rövid ideig rongálja, majd teljesen leontja — ha kérünk üstöket, akkor a rongálás megkezdésekor a fal fetején majd megjelenik egy figura, és az első ellenséges harcos nyakába egy adeg kátrányt zúdít, tehát csak a második ideérkező harcos tudja majd lerombolni a falat. Üstök csak vízszintesen, lőrések csak vízszimosan és átlósan álló falakon lehetnek (függőleges falakon semmi!).

Itt is a RESOURCES mutatja a nyersanyagokat (ha nulla, nem lehet új elemet lerakni). FREE az építésre még be nem osztott



△ Itt az egyedi design alapján épült CoV HQ

munkások létszáma (innen küldünk lőkéket az épülő falakhoz, és ide kerülnek vissza az elkészült falakon dolgozó emberek), HEIGHT pedig az aktuális elem jelenlegi magassága.

(LABOUR)

Itt béröljük a munkásokat. HIRE választására minden csoportból hússzal növeljük a szükségletet, FIRE-ral hússzal csökkentjük. Lejebb vannak felsorolva a munkások típusai, ahol a nyilakkal egyenként is megadhatjuk a szükséges létszámot. Az első szám az aktuális, a második a szükséges létszám. Munkások csoportjai: DIGR (kubikus), CARP (ács), MASN (kőműves), QUAR (kőlejtő), CART (fuvaros), SMITH (kovács) és LABR (segédmunkás). A TOTAL-nál látjuk az összlétszámot, FREE a be nem osztott figurák száma. WAGES pedig a munkások egyes csoportjainak bére alapján számított összköltség.

A bérekkel a WAGES pont választása után manipulálhatunk. Növelni nincs sok értelme, mert attól nem fognak jobban dolgozni. A munkásokon kívül viszont itt lehet változtatni a gyalogosaink és az lőszereink zsoldját is. Ezt később majd érdemes lesz növelni, mert így nagyobb hadseregeket toborozhatunk.

(TAXES)

Itt állíthatjuk be az adót nagylelkű (2.000), normál (2.500), elnyomó (3.000) és zsarnoki (3.500) fokozatokban. A legmagasabb adót csak akkor szedhetjük be, ha a kastélyunk már legalább 50-es erősségű. Az adót a téli szünet alatt gyűjtik be, de ha átmenetileg pénzszorításba kerülünk, akkor a LEVY TAXES mellett ablak bekopcsolásával lehetőség van azonnali (pontosabban a következő hónap 1-én) történő adóbeszedésre is. Előtte természetesen állítunk be a nyilakkal az azonnali adó mértékét (max. 400). A rendkívül adó csak az adott hónapra vonatkozik (ha megint be akarunk szedni, akkor ismét be kell kapcsolni) és természetesen levonódik a télen begyűjtött adó összegéből.

TREASURER menüpont választására a kincstárosunk előrantja az egyszerűsített kottás könyvelését, és előadja, hogy a katonák és a munkások e havl bére éppen mennyi, mennyi pénz van a bankban, és mennyi adót fogunk télen beszedni. Az OTHER CASTLES rovat számunkra csak poétikusnak tűnt, mert ugyan azt lehetne, de

hogy majd máshol is lehet kastélyokat építeni — de ez nekünk kevésbé sikerült, így tehát jövődelmünk sem származott belőle.

(MILITARY)

Itt adunk parancsot a katonáinknak, és ez a menüpont lesz automatikusan aktív, ha a kastélyt támadás éri.

Az ARCHERS (lőszek) és INFANTRY (gyalogosok) melletti nyilakkal állíthatjuk be a szükségletet. A maximális létszám részint a kastély erősségétől, részint pedig a katonák zsoldjától függ. Amíg nincs egyetlen alap sem lerakva, addig nem toborozhatunk katonákat, az első alap után 10-10, 40-es erősségű kastélytól 300-300, 70-estől 400-400 katonától bérelhetünk az eredeti zsoldjukért. Ezután már csak a zsold növelésével lehet nagyobb seregbe szert tenni, a maximális létszám 700 lehet mindkét csapatnál. Akárcsak a munkásoknál, a katonáknál is néhány nap azüskéses ohhoz, hogy a kívánt létszám meglegyen.

A UNITS melletti nyilakkal állíthatjuk be, hogy a két egység jelenlegi létszámát hány csapatra osztjuk (0-10, a program arányosan elosztja őket). Általában az volt a logikusabb, ha ötvenes csoportokban harcoltatjuk őket.

Ha a program 'Berserk Celts on suicide run' vagy 'Enemy approach from west/southwest/south/southeast' felirattal jelzi, hogy ellenség közeledik, akkor automatikusan ez a menüpont lesz aktív, és tud állíthatjuk az egységeinket. Ez is elég nagydíj lesz: az ellenség célja az, hogy mielőbb elérje a várfalakat és szép sorban lerombolja azeket. Nekünk nyilván ezt kell megakadályozni, tehát a legegyszerűbb módszer, ha nem a várfalakon, hanem kint a terepen szállunk csatába velük. Ha az ellenség tányugat felől közeledik, akkor pont a terep bal alsó sarkából fog előbukkanni, ha nyugatról, akkor egy kicsit fejebb, ha délről akkor az alsó rész jobb szélén lévő erdőből, és ha délkeletről, akkor a jobb alsó csücsökből. Az lőszereink maguktól tüzet nyitnak, ha az ellenség látévolon belül van, a gyalogosaink pedig árkon-bokron az ellenség felé sietnek (ezért nem érdemes váron belül elhelyezni őket — várfalra meg nem lehet). Ha túl gyorsan érik el az ellenfelet, akkor az lőszek még nem ritkították meg előlgyő őket. Ennek megelőzésére az lőszereinket az első két esetben állítsuk fel egy vonalban a kastélyunktól balra felé levő



**Al send fifty infantry to hunt them down.
 Si send ten infantry to hunt them down.
 ignore the complaint.**

△ A drága apátnó mindenki bön farkasembert lat

szikla mentén (esetleg tehetünk egy-kettőt az ellenséghez legközelebb levő két toronyba is), a gyalogosokat pedig tegyük fel egészen a bal oldali várfal mellé, a tengerhez. Ha délről jön az ellenség, akkor az lőszereket a terep közepétől kicsit jobbra állítsuk fel, a gyalogosokat pedig jóval jobbra, ha délnyugatról, akkor az lőszereket a jobbra levő szikla mentén, a gyalogosokat pedig a jobb oldali várfal mellé, a tengerhez.

Ha az ellenségnek sikerülne átérnie a falakat, akkor szépen elkezd a lorombolni őket (ha tettünk rájuk lőszert, akkor természetesen azok is ott lelik a vesztüket). Ezt még kiegészíthetjük azzal, hogy a DIG MOAT penttal vízszárat ásunk a vár köré. Ezt nem harc, hanem építkezés közben lehet csinálni, és a katonák csak akkor hajlandók ásní, ha a munkások között van legalább 1 Digger (biztos kölesónkórak a talicskáját). A vízszárok körülbelül 15-20 másodpercig késlelteti az ellenfelet (elkezdik betemetni — majd ki kell ásní magint), addig pedig az lőszereink nyugodtan lelődozhatnak őket, vagy odaérhetnek a katonáink.

A játék elején támadó fickókat nyugodtan vissza lehet verni egy 100-100 fős sereggel is, de a későbbiekben egyre erősebb seregek fognak ékezni. Az ellenségnek egyéb-ként az emberkéik színe jelöli az erőjüket (szürke/kék/piros).

(FOOD)

A FOOD SUPPLY a kastélyban felhalmozott élelmiszerkészletet jelzi (ha a legkönnyebb lokozatban mai félkész kastélytal indultunk, akkor 3.000 egységként 0). Ez a katonák és munkások teli ellátására szolgál, év közben nem fogy. Ha nincs elég, a következő évet megint csökkentett létszámmal kezdjük. (Egy 300-300 fős hadsereg és maximális mennyiségű munkás ellátására, kb. 250-300 egységnyi kaja elegendő). A kaja a legdrágább tavasszal (3/egység), így tehát szeptember, október és november hónapokban olcsóbb a BUY FOOD melletti ablakot bekapcsolni, amikor csak 1 szotylnakát kérnek érte. Előtte persze megint csak állítsuk be a max mennyiséget (150).

(OPTIONS)

Itt a szokásos felhasználói opciók vannak. SAVE/LOAD-dal megerősítés után játékállást menthetünk/tölthetünk 20 helyre, QUIT-tel kilépünk, SPEED-et pedig a se-

bességet állíthatjuk (nyugodtan lehet SWIFT-ben). A COUNSEL választásával tanácskozássra hívjuk kedvenc lovagunkot, Sir Richard of Westhampton. Sir Richard a tanácskozással elmondja, hogy milyen népszerűségnek örvendünk a nemesség, az egyház és az alattvalóink körében (ez annak a függvényében változik, hogy a különböző történésekre hogyan reagáltunk), meglátja a legkönnyebben meghódítható kotta tartomány (azt elfelejtél elmondani, hogy oda hogyan lehet eljutni), továbbá két tippet ad (50-as kastély=legnagyobb adó, nagyobb kastély=nagyobb hadsereg).

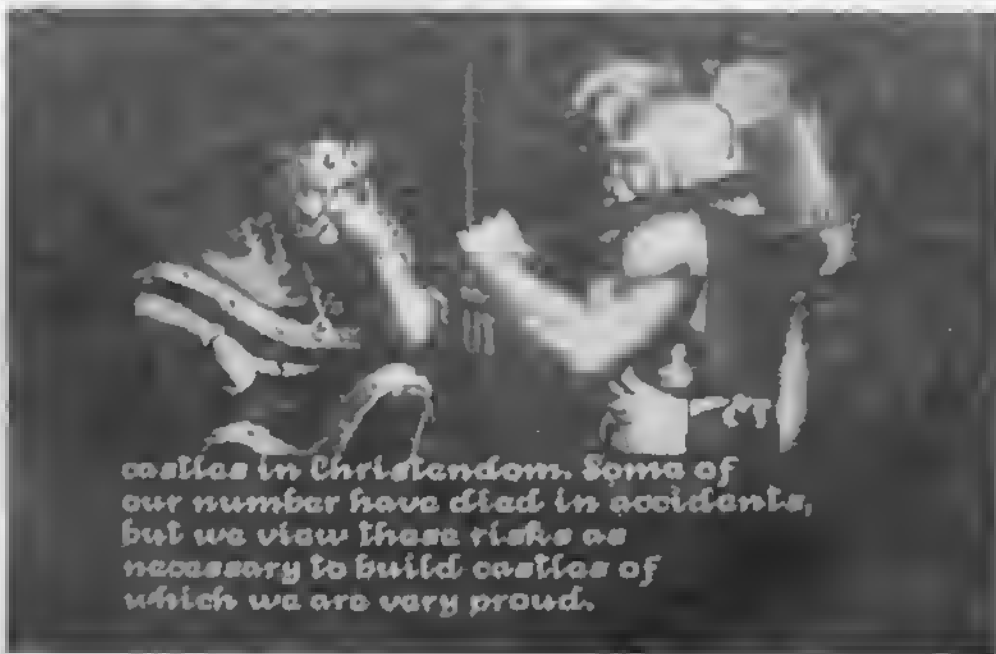
Események

Az építkezés unalmas hétköznapjait különféle események teszik szívesebbé a la DEFENDER OF THE CROWN. Ezek a következők lehetnek:

Hungry rats eat your food reserve.

Néhány patkány megdézsmálta az élelmiszerkészletünket. Kébe 50 egységnyi szottol tegyini.

✓ Kőműveseink igazán bizalomgerjesztő figurák



castles in Christendom. Some of our number have died in accidents, but we view these risks as necessary to build castles of which we are very proud.

Scaffold collapses! Ten carpenters died.
 Valamelyik épülő falrészletnél leomlott az állványzat és tíz ember meghalt. Ilyenkor az adott részről azonnal abbamarad a munka, és természetesen az oda kiküldött Labour-ers-létszám is tízzel csökken. Vonjuk vissza az összes embert innen, aztán újra küldjük ki őket, hogy újra elkezdjék a munkát.

The building stops during winter.

Vége az évnek, télen az építkezés szünetel. Jön egy kóp a sziesztázó királyi családról, aztán folytatódnek a munkák a következő év márciusában.

Wall segment collapses.

Két-három évente az egyik falrészlet teljesen önálló módon ledől és a vár orra egyetl csökken. Ha újra fel akarjuk építeni, akkor ilyenkor újra le kell rakni az alapjait is.

Archers how become obsolete.

Ötven szotylnka kiadás az lőszereink teljesítésére.

Labourers went two days holiday.

A munkások két szünnepot öhögének. Ha megadjuk nekik, akkor az építkezés két napig szünetel, viszont növekszik a reputációnk a köznép szemében.

Carters complain, they need £50...

Ötven szotylnka kiadás az ácsok új állványaira.

Your ward receives a gift...

Ez az egyetlen pozitív esemény: egy ismeretlen adakozó 100 fonttal gyarapítja a kincstárunkat.

Someone has been spreading...

Valaki betrányos plotykákat terjeszt rólunk. Ennek nincs különösebb következménye. Akkor szokott jönni, ha visszaengedjük az országba száműzött ácsunkat.

Történetek

Talán a játék szerzői is érezték, hogy az építkezés és az azt néha megszakító támadások nem kimerítően izgalmasak, így tehát a játékba betoldottak egy kalandszóral is. Különböző események fognak történni, amelyekre két-három lehetséges reakció közül választhatunk. Ezek fogják betölteni a megbecsülésünket a nemesség, a jónép és a papság körében. A reakcióink áttelaban újabb eseményeket fognak kiváltani, és egy-egy sorozat idővel önálló kis

lánténáta elakul. Az egyas történetek egy-mással párhuzamosan zajlanak. Egy pórál ésszalrkatunk naktak a — szorinlünk — helyasnak itélt válasszal, a többinél pedig mindanki önállón játszhatja Bölcs Saleman szarapóit. A válaszok agyéből nltam befalyáselják különösabban az építkezési manétól, maximum az vonódik la a kincstárunkból, amikor pozitív választ adunk egy pénztarháló kérésére.

— Kelták #1 —

Az egyik keltákkal kapcsolatos történetben, az igen befolyásos Cynan klán egyik fia, bizonyos Harry kér tőlünk manedéket, mert maggyút a beja a családja löbbl tagjával. Adhalunk neki manedéket (*Shalter him*), akár pénzt is (*Shalter him, until he pay*) vagy alküldhaljuk. Ha befogadtuk, nemsokára egy hírnék érkezik a többi Cynanól, akik Henry kladását káveleltik. Ha kladjuk nakik (*Hand Harry over to them*), akkor annak a lóntánélnak vége is, ha visszaautasítjuk a kérésüket, akkor namsokára egy saraggal jennek érto. Itt még húzhatjuk az időt azzal, hogy váltságdíjat kérünk érte (a hírnék elmegy, majd 2-3 hónap múlva visszatér a namleges válasszal), de a véga úgyis az lesz, hogy megastramalják a kastélyt.

— Kelták #2 —

A következő kelta történet azzal kezdődik, hogy alészár is egy hírnék jön a legnagyobb klánból, a Gwyneddekől, akik azt óhajtlák, hogy háberúság helyett, inkább beszélgecssünk valók egy kicsit. Mi jóhiszeműen elfogadtuk a taléklól tölük (*Agree, and meet him good faith*). Egy idő után azt üzenték, hogy ha lónyilag tiszták a szándékalnk, akkor ne ópitgassunk kastélyekkel a hegytalon, mert morcosak lesznek tőle. Visszaüzantük nakik, hogy azt az ogyal még befejezzük, aztán nem építünk többet (*Tell him that you will finish this one...*). A következő éjénituk úgyis az lesz, hogy ketródjunk al a kódás Alblenből, aztán megelremlőjük a váral. Tahát az a történet is elég agyesélyes, szóval akár már az első alkalommal lefejezholjuk a küldöncüket — akkor már lámadnak.

— Kelták #3 —

A harmadik kelta történet egy agyba-főbe vart lovagunk érkezésével kezdődik, aki arról tájékoztat, hogy lázadé kelták magtámadták valamelyik kóbányánkat és lamészárták a bányászainkat. 200 katonát még véletlenül se küldjünk ellenük, mert azok a várórségből tűnnének al — inkább lámadjuk meg a legközelebbi kelta falut, és ejtsük tüzszul a lakesságel (*Attack the closest celt village...*). Erre nemsokára egy hírnék érkezik a kelta hercegektől, azzal az üzenettel, hogy azonnal engedjük szabadon az aszonyalkat és gyermekeiket. Mondjuk, hogy hajlandék vagyunk szólnak orasztani őket, ha abbaahagylák e bonyáink lerombolását (*Agree to return them, if they stop attacking the quarries*). A hírnék ezzel megint eltűnik pár hónapra, aztán azzal jön vissza, hogy ugyan utálnak minket, mint varjú a rohadt lókot, de a családjukat jobban szeretik, mint amennyira bennünket utálnak — elfogadják az alkut. Húzzuk az időt azzal, hogy majd meglátjuk a deigot (*Tell them that you will wait and see*), aztán legközelebb már engedjük el őket (*Agree to*

release them), különben megtámadják a kastélyt. Aztán kezdik az egészet újra.

— Az apátnő története —

Egy szép napon a St. Martha rand kelos-torának apátnője érkezik azzal a negyszarú hírral, hogy ambofarkasok garázdálkodnak a környéken, és küldjünk allenük katonákkal. Küldjünk allanuk 50 katonát (az epátnő szerint 20 kevés lesz), hogy kivíjjuk az agyház megbecsülését. Az apátnő namsokára azzal állít be, hogy a kéműveseink között egy csemő beszorkánysággal is foglalkozik szabed idejében, lahál végezzük ki őket. Kivégeznél azért még nem fogunk, de engedélyezzük neki, hogy próbál legyen velük (*Allow the abbess to hold trials*). Nemsokára egy malák kőművas jön azzal, hogy mivel az építkezés rosszul halad a Kőművas Kalamen-módszarral szaratnák segíteni e saját munkájukat — engedjük meg nakik is, amennyiben többet nem beszarkányságnak. Hamarosan megint előkarul az idióta epátnő, hogy mezt már bizles abban, hogy a kőművasok között beszorkányok vannak... A nyagatásunkal nam is hagyja ebbe eddig, amíg be nem panaszojuk a püspöknél (*Complain the bishop about abbess's...*). A püspök almogy kivizsgálja az esatet, az apátnő pedig szépen foglyul ajti őt is, mert hirtelen lellndulólól a saját püspékét is ambofarkasnak nézi. Igen, ezek a vallásos dolgok néha elhatalmasodnak az ambofarkasok... — CoVboy) Küldjük Sir Westhamplan serögét e püspök klszabadítására (*Order the army at Westhampton...*), aki nemsokára meg is jelenik nálunk, hogy köszönetet mondjon nekünk. Aztán megvág bennünket egy százasra, mert az igaz ugyan, hogy az apátnő anyhón szólva megérült, de azért még nem kallatt volna romba döntönük egy egész kalostart (*Give him £100*).

— Ashley története —

Ez egy Habin Rood-szarú történet lesz, námiog elfardított nevekkal. Jó hosszú. Úgy kezdődik a dolog, hogy alének vezelnak egy Ashley nevű redkivű poláttan férfit, aki eddig vadorzásból tartotta fent magát a legszabab vadaskertünkben. Bocssáunk meg neki, azzal a feltétellel, hogy abbaahagylja a vadorzást (*Pardon him, if he promises...*). Ashley elámul a nagylalkúságunkon, aztán maghív a kunyhójába ebédre. Azt mondja, a legjobb helyről szorzi a kaját. Legközelebb magint vadorzásért hezzák élénk — bocssáunk meg neki még egyszer. Harmadszorra a lovagjaink már teljesen elkápodnak azon, hogy hogyan is fúrhatjuk el annak a fickónak az arcátlanságát. Mielőtt a lovagjaink lallázadnának, megnyugtásukra végaztessük ki szépen Ashleyt. *Execute him* vagy *Imprison him* — tökmindegy, mert Ashley úgyis megszökik a börtönből, aztén beveszi magát az erdőbe. Katonákat a várórségből ne küldjünk utána. Inkább tüzszük ki a tejára 50 arany vérdíjat (*Place a £100 bounty...*). Idővel megjelenik egy erdészruhába öltözött ember, azzal hogy kéri szépen a váltságdíjat, mert itt hozza Ashley urat. Ne fizessünk, inkább húzzuk le a csuklyát a száműzött tejéről (*Unmask the outlaw...*) — igen, az az Ashleyt hajkurászó bellinghami városbíró volt. Ashley az volt, aki hozta. Közben megint moglógott. Legközelebb e belling-

hami városbíró 100 katonát kár aróskésnak Ashley és bandéja allan. Küldjük al neki, azzal a feltétellel, hogy most már vagy Ashley ételét akarjuk — vagy az óvét (*Give him one hundred infantry...*). A városbíró következő üzenete az lesz, hogy rajtaütött Ashleyt, de az levágta 30 emberét és sikeresen moglógott, mert a szülőfaluja, Rathby mindan lakosa együttmüködik vele. A falut na égassuk la, inkább igórnjuk 200 fontot a nyomravazatónak a feluból. Erre a faluból fog janni velaki, azzal, hogy ő szívesen kihirdeti a vérdíjat, de senki nam fog segíteni nekünk, mert Ashley egy becsúlalos fickó, e városbíró viszont klszipolyozza a népot. Itt e történet klszögazhat; vagy emaljuk a vérdíjjal addig, amíg egy bérnyilkos orvul meg nam ölui derék ellentárlunkat, vagy mendjuk kivégeztetjük a laheteetlen városbírt. Utóbbi esalban gyámunkká kell fogednunk a lányát, aki tarmészasosan lülüg szereimes Ashleybe és az meg is fogje szóktalni a kastélyunkból. Parasztnak öközva állítanak be hozzánk, és azért e kegyört asdakalnek, hogy kitakaríthassék a palatát. Jó pénztért takaríthalnak (*Allow them to do so, if they pay...*) — aztán levágják néhány emberünket, és meglógnak a lánnyal. Erre valahannan előkavaredik az Iméni kivózzeti városbíró, és azzal a tarvval áll elő, hogy randozzunk lészversanyt, ahol a fódij egy ezüst nyilvasszó lenna. Ashley biztos otján a versenyre, és akkor elkaphaljuk (*Agree to the scheme...*). Ashleyt lényeg al is kapjuk, és potátlanul azzal közzát bennünket, hogy igazán meg van ártva, mert nam lollunk aleget az abedmaghivásának. Ha magpróbálnánk megint lecsukni, akkor megint meglógná és kezdődné az egész előiról — lahál inkább becsássunk meg neki, és legyünk meg erdészre (*Pardon him, and make him a warden*). Erre a lovagjaink háberagnl kezdenek, aztán egy hírnék arról értesít bennünket, hogy az egyik lovagunk szaronesesen pontot tett a kardjával Ashley ölölénak a végére. Küldjünk kémat a lovagok közé (*Send someone to spy...*), akik kldariti, hogy Ashleyt kedvenc lovagunk, Sir Westhampton unokaöccse nyírta ki — da csakis a hozzánk való lojaltságból. Ez derék dolog, de mivel a bünöséneknek bünhödniük kell, csukassuk be (*Imprison him*) és ezzel be is fejeződött ez a történet.

Ilyen történetekben van még vagy 10-20, amelyeket inkább most nam fogunk végigmesálni. Már csak azért sem, mert nyilván valamivel izgalmasabb kitalálni a megoldásukat, mint mondjuk itt elelvasni. A játékbán pedig csak építjük a kastélyt, építjük, építjük — aztán a szörvényos lámadáslól atekintva nem tónténik semmi. Aztán miután elfogytak a nyarsanyagok, már építani sem tudunk.

A grafikai kltövezés különösen az állóképeknel sikerült nagyszarún, a zene már kevésbe latszik. A játék talán még egiesz élvezetes is lenne, ha sikerülne elmonni hódítani — da az valószínűleg nam fog menni a News-ban említett scenario disk nélkül. Anélkül viszont az egész alapjáték nem túl sekal ér. Nem baj, azért alszóra-kezhettek vele.

Figyelem! Megjelent a POKOL ANGYALA! C64, lemez!

- Az első igazi magyar nyelvű játékprogram! • Több, mint 50 helyszínl • Színes díszdoboz! • Közlönyvt! • A kaland- és szarapjáték nagyszíu ótvázsol! • Csalakvéslől lüggőön állandóan változó helyszínek! • Ajándék SAVE disc! • Ajándék poszter

Ára: 364,- Ft + postaköltség

Megrendelhető: B.A.A.S. 2601 Vác, Pf.: 342, vagy

Megvásárolható: CD-, Műszaki Bolt, Dunakeszi, Garas u.2.

GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

Mostanában levelezésünk egyik fő témája, miért hanyagoljuk annyira a C64-es programokat. Ezen belül is sokan kész listákat küldenek nekünk, azt kérve, ha csak pár szó erejéig is, de írjunk valamit a listán szereplő játékokról,

mert halvány gőzük sincs, mi a játék célja stb. Ezeket a listákat egybevetettük, és megállapítottuk, hogy igen sokan kértek info(ka)t az SSI egy bizonyos GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER c. programjáról. Az igazság az, hogy eddig

még olyan news-t nem találtunk, ami magasztalta volna eme újkori RPG műalkotást, sőt mi több, általában le is húzták a színvonalát. Am engedve a nyomásnak, következők néhány tipp és egy halom térkép.

Az SSI/US Gold programozói sem gondolták, hogy milyen belseikkel fog járni új sorozatuk a **Savage Frontier** beindítása. Aki ismeri az SSI játékeit, hamar felfedezi a GSF hiányosságait, amit me egy ilyen névvel rendelkező cég nem nagyon engedhet meg magának. Az SSI-re eddig is az volt a jellemző, hogy mindig újítottak valamit, ez azonban most mintha elmaradt volna. A játékok C64-en 4 lemezt elfoglalt, ám hlába vé-runk velem új grafikát, új ötletet, lyet saj-nos nem találunk.

Az új sorozat helyszíne a **Sword Coast**-tól északra terül el, messze nyugatra az előző helyszínektől. Karakterünk 3000 tapasztalati ponttal indul, általában 2-es szintű karakternek való feladatokkal, a varázslatok maximális szintje pedig 6-8 között van. A játék úgy indul, hogy szereplőnk mindenéből kifosztották, kivéve egy kis aranytárcát, ami nála maradt. Szereplőnk és társával megosküdtek, hogy elkapták a tolvajt, és bosszút állnak. Miután a lehető legjobban újrakezelvezték, a társaság találkozik **Krevish**-sel, aki egy új megbízatást ad. Az új megbízatás teljesítése közben fedezik fel a **Sword Coast**-ot fenyegető igazi vészélyt, **Zhenturim** lolól. Csak a társaság hódíthatja el a vészélyt...

A játék egyik gyenge pontja, hogy nem jelzi, ha egy küldetést teljesítettünk. Jó példa erre **NevarWinter**, ahol a feladatokra csak célzás van, ezek viszont teljesíthetetlennek tűnnek.

Telén a program legnagyobb hibája, hogy elmaradt a **BANDAGE** menüpont.

Elrontották az időkonstansokat is. Hlába vesszük a sebességet a leggyorsabbra, akkor is igen lassú a játék, miközben a harc üzenetét meg nem tudjuk végig olvasni. Szegényes a vízi harc kidolgozása is.

Tipp:
• Ha csónakkal köztükedünk, nagyobb biztonságban vagyunk.

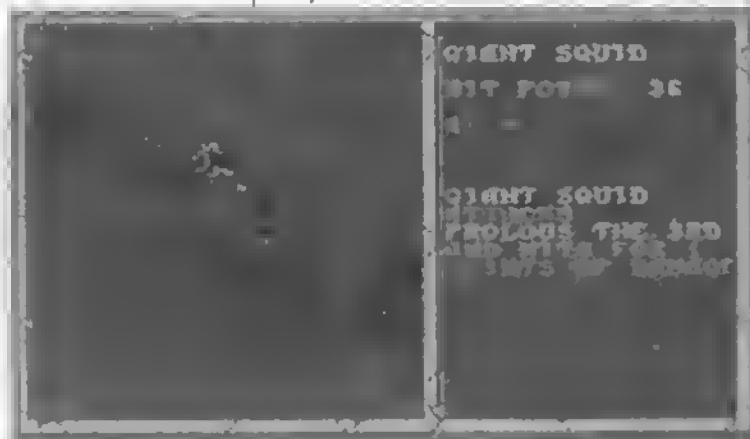
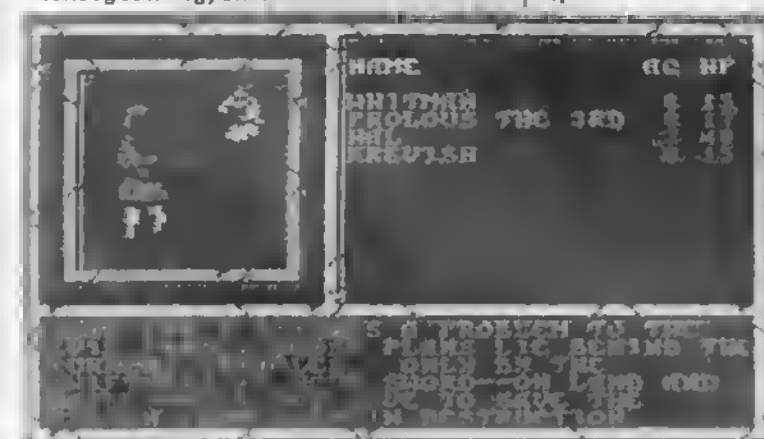
- A villágtérkép nem négyszögű.
- **Krevish**-t vigyük magunkkal.
- Célszerű első célpontnak **Nesme**-t választani (**Yantar**-tól északra), majd mon-junk **Everlund**-be, húzzuk ki a varázslót a trutyiból, a szívárványszerű mecsekával együtt, onnan pedig irány **Secember**. A továbbiakat majd megtudjuk ott...
- **Ascore** keleti végéhez csak akkor jutunk el, ha a játékokat gyakorlatilag befejeztük, őőő izé, szóval ott még lesz gondunk, mert a programozók szeszéclős ötlete következtében a csaták nem fejeződnek be...
- Egy csatán úgy lehet túljutni, ha a lablirintus bérmet részén átvesszük a helyszínről. Ekkor azonnal kezdődik egy új csata. Ha rossz irányba mentünk, esetleg vissza kell fordulni, és az előző csatát újra végig kell játszani...
- A végén még ott van **Vaalgammon** is, akivel jól elszórakozhatunk. Mindentlala dlsznóságokat varázsol, és nagyon alacsony az AC-je is. Többek között **Shambling mound** vedl, emi ellen az egyetlen igazán hatásos eszköz a **Wand of Defelation**, vagy újkori nevén **Agent Orange**. Ez egyébként a **Star mountain** nevű vidám helyen található.
- A végső küzdelem egy eredeti ötleten alapszik, ami érdekessé teszi. Van egy nagyon egyszerű trükk is, ami elősegíti a könnyű győzelmet... (meg még mit nem, azért nem kell mindent az Olvasók orrára kötni! — CoVboy).

Magyarázat a térképekhez:

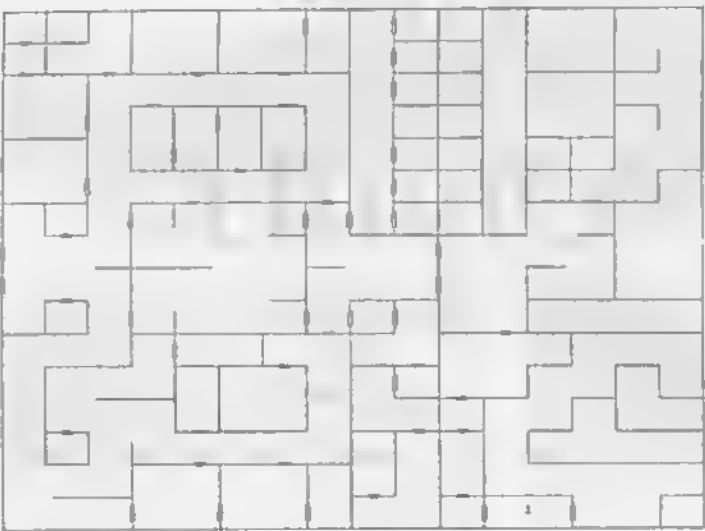
- Ascore:** 1 — Mielőtt itt éhaladsz, mentsd ki az állást
Everlund: 1 — Itt a főnök; 2 — Csónak; 3 — Pihl
Gundbarg: 1 — Pihl; 2 — Hajó; 3 — Rejtett ajtó

- Kraken base:** 1 — Csónak
Port Uast: 1 — Itt repóznak a fickók; 2 — Info (Look vagy Search); 3 — Pihl; 4 — 'KAS'
Uorkh: 1 — Bolt; 2 — Csónak
Uorkh labyrinth: 1 — Kijárat
Loudwater: 1 — Csónak
Luskan: 1 — Hajó a szigetekre; 2 — Torony; 3 — Pihl
A kalóztól jó cuccokat szerezhetünk. A **margyle** nevű állatot csak varázsserejű szarkentyűkkel (vagy varázslattal) lehet agyongverni!
Nesme: 1 — Itt menjünk át a felon; 2 — Bolt; 3 — Pénztár; 4 — Csónak
NevarWinter: 1 — Csónakház; 2 — Magic Shop; 3 — Pihl; 4 — Kocsmá; 5 — Ajándék; 6 — Ide kezd a meteorit ércet; 7 — Bolt; 8 — Vault
Sacombar: 1 — Itt lesz az öreg, ha kihúztad a trutyiból; 2 — Pihl; 3 — Bolt; 4 — Csónak
SilveryMoon: 1 — Csónak; 2 — Magic shop; 3 — Fagyvár + Info
Sundabar: 1 — Csónak; 2 — Training hall
Tower: 1 — Rejtett ajtó; 2 — Innen jutunk...; 3 — ... Ide
Utorsoa: 1 — Meteorit érc lelőhely; 2 — Pihl; 3 — Cucc lelőhely
Yantar: 1 — Krevish. Vigyük magunkkal. Irány Nesme; 2 — Training hall; 3 — Pihl; 4 — Kocsmá; 5 — Bolt; 6 — Vault; 7 — Csónakház; 8 — Templom

A harcok kezdetben kihívók, de amint karakterünk túljut a 3-as szinten, a küzdelem a végső összecsapásig egyre könnyebb lesz. A labirintusok a **Pool of Radiance**-hoz hasonlíthatók leginkább, a feladatok pedig a **Secret of the Silver Blades**-hoz állnak közelebb. Ja és mojd nem alfelejtettük, kb. most dobja ki a plecra az SSI a sorozat 2. részét **TREASURE OF THE SAVAGE FRONTIER** címmel. Kíváncsan várjuk!



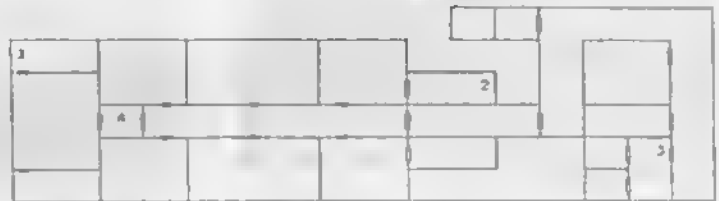
Ascore



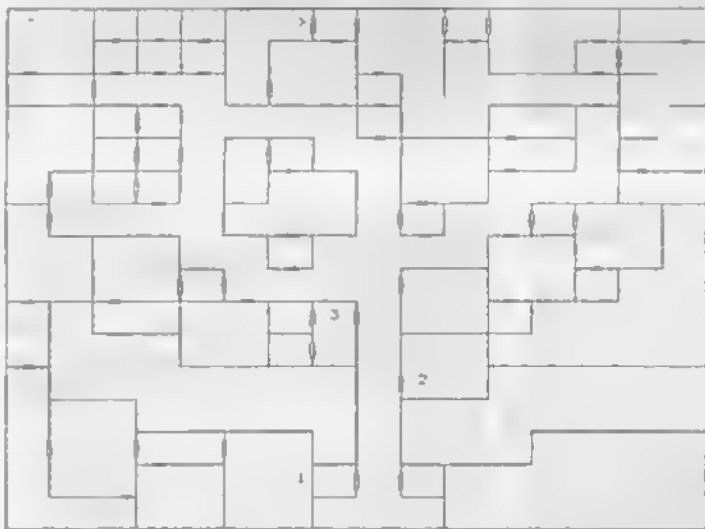
Kraken Base



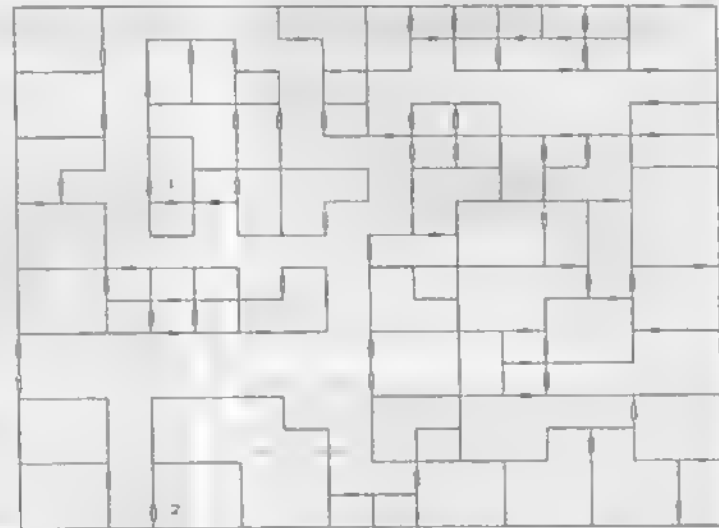
Port Llast



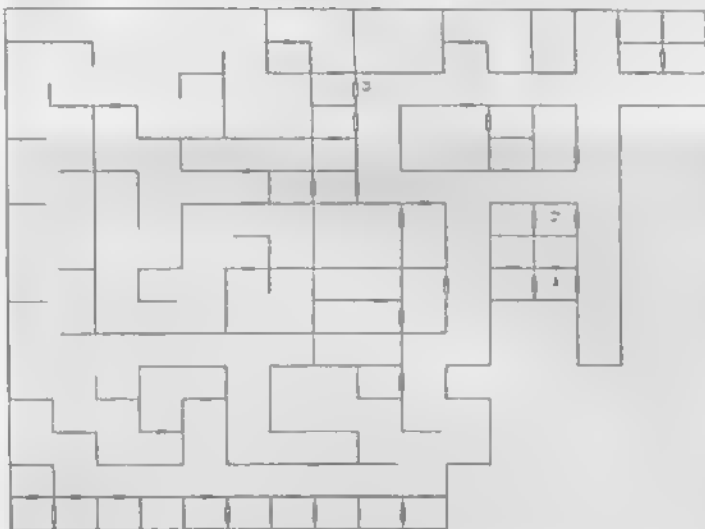
Everlund



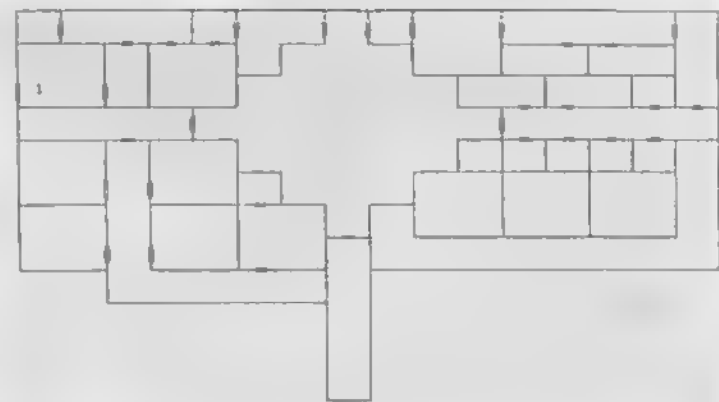
Llorkh



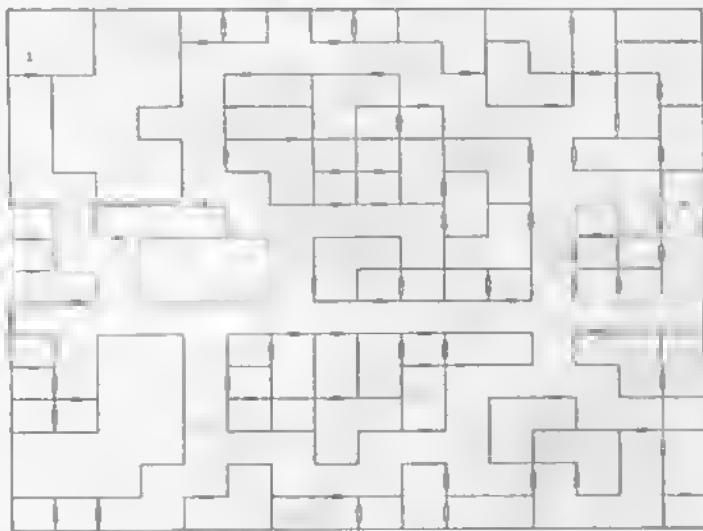
Gundbarg



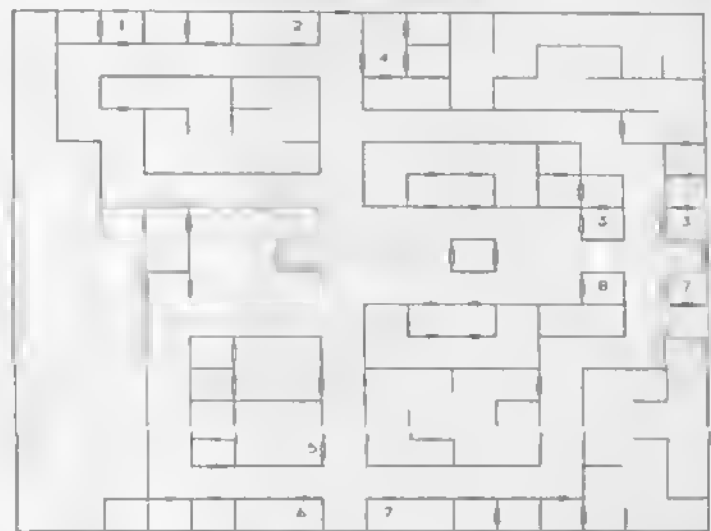
Llorkh Labyrinth



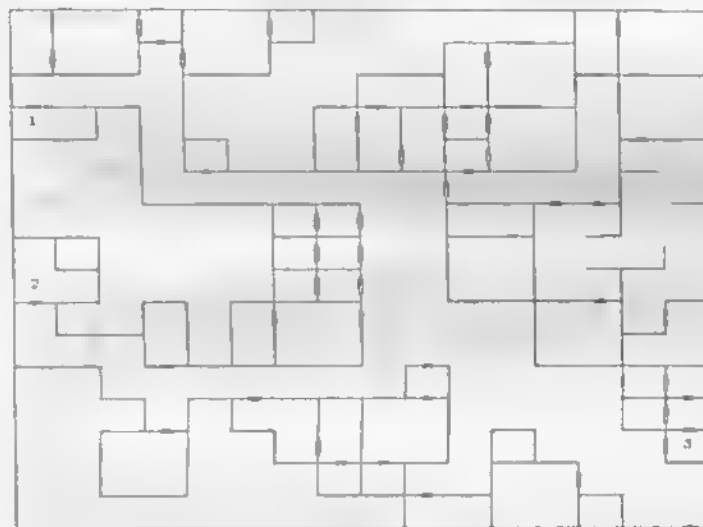
Loudwater



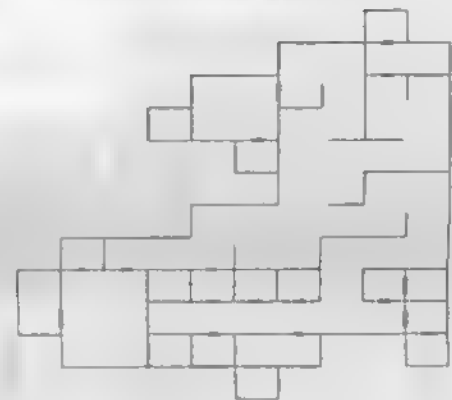
NeverWinter



Luskan



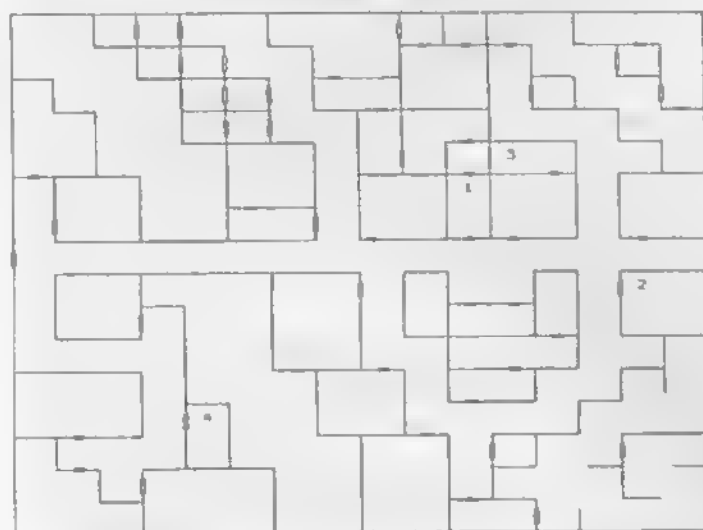
Purple Rock



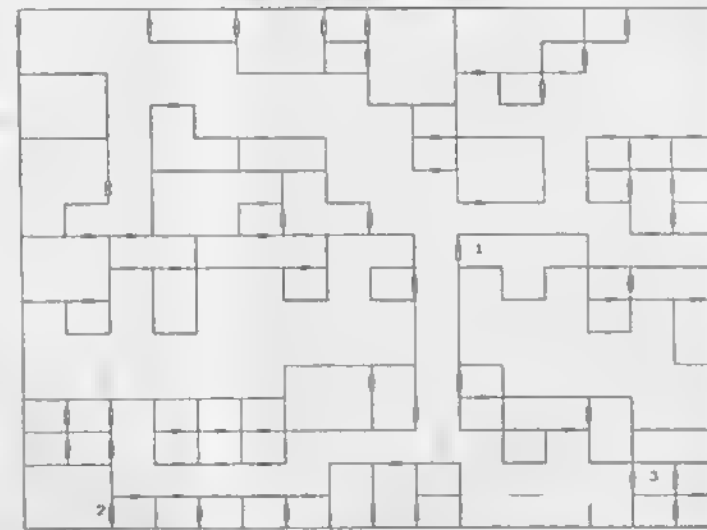
Secomber



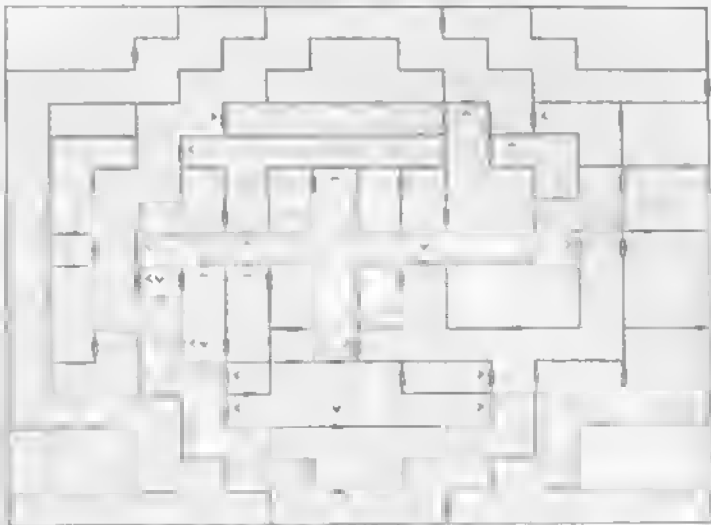
Nesme



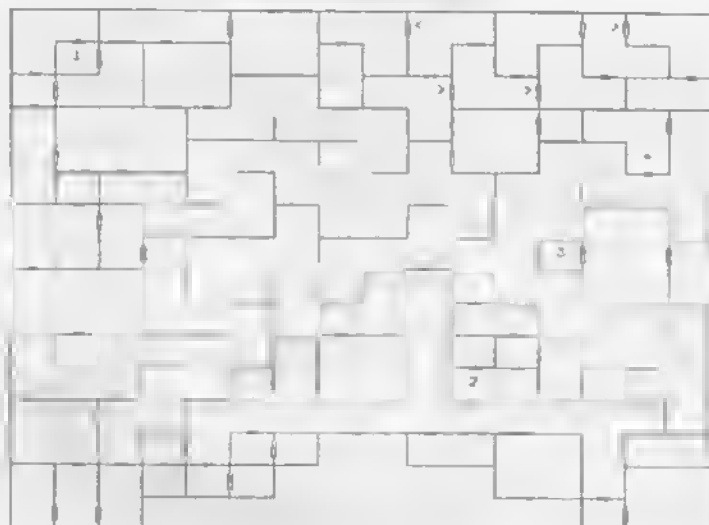
SilveryMoon



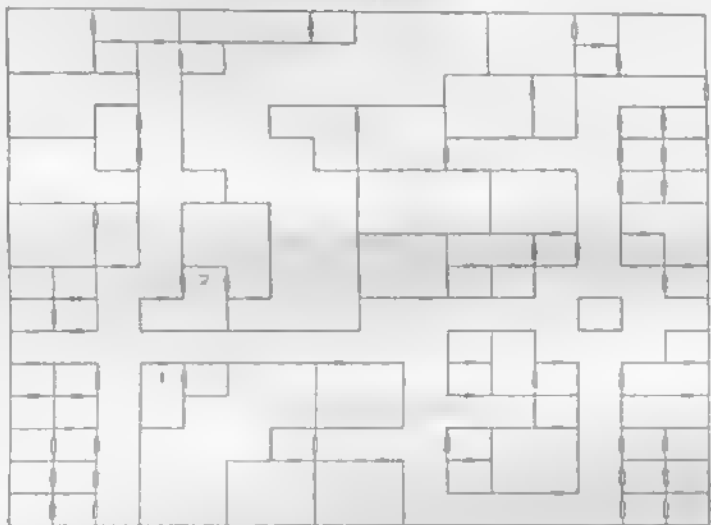
Star—mountain



Uttersea



Sundabar



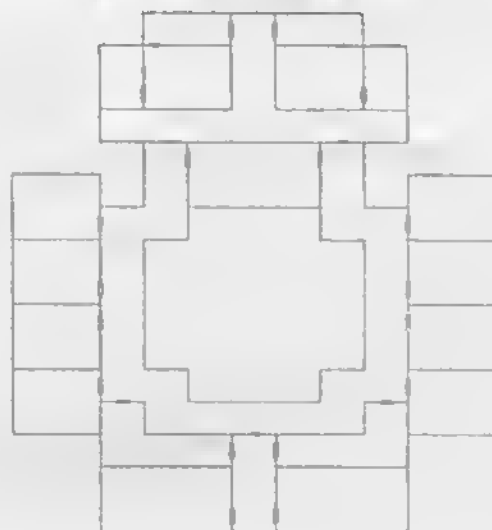
Yartar



Tower



Yartar Dungeon





ADVENTOUR

Aztec Tomb (C64)

A program szerzője A. R. Crowther. (Van-e ki e nevet még nem ismeri?) (Esetleg már nem ismeri? — CoVboy) Öreg program nem van program jelszó alapján merem elkészíteni a leírását. Magyar nyelvű változata is van, a különbségekre utalni fogok.

Induláskor érdeklődik a program, hogy óhajtok-e betölteni egy régebbi játékállást. Ha igen, akkor a magyar változatban meg kell adnunk, hogy lemezzől avagy kazettáról töltenék meg ezen jelentőségteles esemény. Az angol csak kazettáról tölt. Természetesen az előbbiek a kimentésre is vonatkoznak. A képernyő felépítéssel.

Bal felső mezőben láthatók a helyszínek képei.

(Ahhoz képest, hogy a grafika karakteres, még egész tűrhető.) A jobb felső mezőben a látható tárgyak jegyzékét találjuk, valamint leírásnál ide kerül a nálunk levő tárgyak jegyzéke is. A felső mezők alatt látható, hogy merre távozhatunk.

Ez alatt van a parancssor. A parancsokat a szokásos ige főnév sorrendben kell megadni, de elég csak az ige első négy betűjét (pl.: EXAM-EXAMINE), illetve a főnév első három betűjét (pl.: TRA-TRAPDOOR) beírni.

Egy betűvel adható meg a négy égtájak a fel, le (N, S, E, W, U, O), egyébként GO 'irány' formát kell használni (pl: GO EAST)

Legalul pedig az üzenetmező látható. Első pillanatban egy ebédidőben találjuk magunkat, ahol egy asztal és egy létra a társaságunk (EXAMINE TABLE). Az asztal porosnak találtatott, nem lehet egy forgalmas hely. A létrát rendeltetészerű használatnak vesszük alá (GO LADDER, illetve a magyar vezíróban MASZIK LETRA). A padlásra jutottunk, egy öreg láda vár reánk, ezt kapjuk magunkhoz (GET CHEST) és mehetünk is (D, S, W). Hurrá! A hálószoba. Vizsgáljuk meg az ágyat egy CoVgírl reményben (LOOK BED). (Ez plágium! Ilyen csak a CoVboy's Ouest-ben van! A jogdíjat kératik az impresszumban található azámiaszámra átutalni... — CoVboy) Kénytelenek vagyunk egy csapóajtóval beérni (GO TRAPDOOR) ami a pincébe vezet. Az itt talált vörös köpenyt (GET CLOAK) megvizsgálva (LOOK CLOAK) azon információkat kapjuk, hogy valami különös erő van belevarva. Próbáljuk ki (WEAR CLOAK, LOOK CELLAR). Sikertől egy kulcsra lelnünk (GET KEY), amellyel egy hozzáférközősi műveletet eszközölhetünk a ládánkon (OPEN CHEST). Kössünk közelebbi kapcsolatot a kötéllel (GET ROPE), brutálisabb elemek hozzák magukkal a kardot is. A ládát és a kulcsát itt felelhetjük a háziaknak (DROP CHEST, DROP KEY, U). Még egy cseppet kutassunk a hálóban (OPEN

DRAW, LOOK DRAW), és amit találunk azt tekintsük a sejtünknek (GET KEY, E). Az előszobában van egy ajtó, a zsebünkben pedig egy ajtókulcs. Válogató párosítás következik (OPEN OOR). Mielőtt távoznánk nézzünk körül (LOOK HALL). Ni-ni, egy lekváros üveg. Sajnos üres. (Megint egy élvezettel kevesebb). Akkor sem itt van a helye (GET JAR). Kulcs a lábtörő alatt (DROP KEY, GO DOOR). Miután kívülről is megcsodálhattuk az épületet látványt járjunk utána a tetőszerkezet állapotának (CLIMB BUILDING). Okosabban ugyan nem lettünk, viszont egy deszkával gazdagabbak vagyunk (GET WOOD). Mielőtt a gravitáció áldozatar lennánk, távozzunk ónszántunkból (D, S). Egy pataknál vagyunk, nehezteljünk a deszkára és dobjuk le, erre ő önállósítja magát és áthajlik hídra. Nézzünk körül keleten (E), ahol egy tovat láthatunk. Ne csak lássunk nézzünk is (LOOK POOL), így most megint láthatunk, no nem a tükörképünket, hanem egy halat. Micsoda falat! (CATCH FISH). Na az egy jó fogás volt. Állítólag az üvegünkben van a hal (LOOK FISH). Halunk kopolyúhangon tudomásunkra hozza, hogy egy bizonyos palánta nevezetűnek vízre van szüksége, majd mit sem törődve társaságunkkal, olajra lép. Szerencsétlen üvegünk meg újra üres. Jobb híján vízezzük be egy kicsit (FILL JAR). Most bosszút állhatunk ex-deszkánkon, és kegyetlenül áttiprunk rejtje (W, GO BRIDGE, S). A legyek elkergetése után szelődtsük meg a döglött egeret (GET MOUSE) és szedüljünk tovább (N, W). Ismét baltolunk valakibe aki nem enged tovább minket. Köpenyünk színe miatt előítélte-
tel vannak a politikai hovatartozásunkat illetően. Vessük el a bika előítéleteit (REMOVE CLOAK), majd végképp szüntessük meg azokat (THROW CLOAK). Ez egy jó dobás volt (GO GATE). A kapu mögött az elhajlott köpenyen kívül (GET CLOAK) megtaláljuk a palántánkat is (EMPTY JAR). Kiseb-
b változás a palánta méreteiben, próbálkozzunk újra (FILL JAR, EMPTY JAR). Ezúttal nagyobb változás a palánta méreteiben. Tornaóra, első gyakorlat (CLIMB BEANSTORK). Végre megszabadulhatunk a bűzbombáinktól (DROP MOUSE), minek hatására az elefántunk visítva elrohan. Rohanjunk mi is, de visítani felesleges (GO PATH, GO VALLEY, S). Tornaóra, második gyakorlat. Akinak a faramasz-
szási kísérlete csodót mondott, annak lehetősége van levítani a kötéllel (THROW ROPE, CLIMB ROPE). Látható egy doboz és egy törpe. (Aki hozta a kardot, az most használhatja (KILL DWARF vagy ATTACK DWARF), s amíg azon elmélkedik, hogy érdemes volt-e, addig betöltheti az utóljára kimenteti játékállást.) Mivel a törpe nem hajlandó számunkra átengedni a doboz tulajdonjogát, ezért kénytelenek leszünk (csere)kereskedelmi tranzakciót kezdeményezni (GIVE CLOAK). Törpünk a hal nyomdokaiba lép, így számunkra szabad a pálya (GET BOX, OPEN BOX, GET MAP, DROP BOX). Most már akár el is tünhetünk, de más módon (O, N, E, GO HARBOUR, GO BOAT). Vajon ki ez a hajó? Ha már itt vagyunk nézzünk körül (LOOK BOAT). Találunk egy kabint (GO CABIN), ott egy faklyát (GET TORCH) és egy lejá-

rót (GO HATCH). Ezek szerint minden lejáró egyben feljáró is. Kössük el a hajót (N, GO ISLAND). A szigeten egy lyukat találunk, amit a lehető legközelebből szemlélünk meg (GO HOLE), s mivel sötét van, ezért használatba kell vennünk lángeszünköt (LIGHT TORCH). A mentőmellényt rögtön magunkra vesszük, így nem kell a kezünkben cipelni (GET JACKET, WEAR JACKET). Távozásunk közben ne feledkezzünk meg a fátyla eloltásáról (U, UNLIGHT TORCH, GO BOAT, N, E, S). Most szokatlan ugrás következik (JUMP OVER), a magyar verzióban az UGRIK KOSZIKLA is megjárja. Mint az is látható, az ugrás sikertelen volt, de mivel rajtunk volt a mentőmellény, ezért lustaságunk megmentette életünket. Miután kilubickoltuk magunkat, hagyjuk abba a pancsolást (SWIM) és evickéljünk ki a partra (GO BEACH). Bújunk el az erdőben (GO FOREST). Hogyha kibújunk magunkat, menjünk északra (N). Akinél nincs térkép, az vehet e kocsmában 500 aranyért (ja ez a PIRATES, sorry). Akkor annak annyi ('RUN/STOP' + 'RESTORE' majd RUN). Gyermieki őstőneinknek elegendő téve megmásszuk a szobrot (CLIMB STATUE), majd felnőt őstőnelnk érvényesítése céljából marjuk el e gyémántot (GET DIAMOND). Merre nem voltunk? (D, E) Hurrá, egy kicsit PINK

FLOYD-ozunk (LOOK WALL)! Az őregben rejtjük el legértékesebb tárgyunkat (PLUG JAR). Ez nem jött össze. Próbálkozzunk egy vacakabb kőcattal (PLUG DIAMOND). Na igen, ez a gyémánt is már csak múltidő. Ugyanakkor látható valami más. Közelítsünk (GO PASSAGE). Ismét egy olyan hely, amelyik a sötétség fennhatósága alatt van. Nem baj, gyűjtsünk rá (LIGHT TORCH), itt egy sárgásan csillogó valami kijelenti, hogy márpediglen ő igenis el van veszítve magát valahol, de első küldetésünk véget ért. A folytatásként megemlíti második résszel a mai napig nem sikerült találkoznom. (BEFEJEZ LEIRÁS).

A program ige szókészlete:

(fontos, hogy nem a magyar jelentésük, hanem a magyar változatban levő megfelelőjük áll a szavak mellett!)

ASK - KERDEZ
ATTACK - TAMAD
CATCH - KIFOG
CHOP - ELVAG
CHUCK - HAJÍT
CLIMB - MASZIK
CROSS - HALAD
CUT - VAG
DOUSE - ELOLT
DROP - RAK
EAT - ESZIK
EMPTY - URIT

EXAMINE - VIZSGAL
FILL - TOLT
GET - FOG
GIVE - AD
GO - MEGY
HELP - SEGITSEG
INSE - BETESZ
INVENTORY - LETAR
JUMP - UGRIK
KILL - OL
LEAVE - TESZ
LIGHT - GYUJT
LOOK - NEZ
MOVE - MOZDIT
OPEN - NYIT
PICK - SZED
PLUG - BEDUG
PRESS - NYOM
PULL - HUZ
PUSH - TOL
QUIT - FELAD
REMOVE - LEVESZ
SAIL - INDUL
SAVE - SAVE
SAY - SZOL
SEARCH - KERES
SWIM - USZIK
TAKE - VESZ
THROW - DOB
UNLIGHT - OLT
WAIT - VAR
WATER - ONTOZ
WEAR - VISEL

• Belogh Mihály (Sv. MATIAS) Beja

Pool of Radiance (64, Amiga, PC)

1. *Mendor's Library*-ba vigyünk tükröt és a pajzs helyett legyünk Ready-ben, ha a basilisk-ek rúgják össze a petkót. A könyvespolcokon keresgélhetünk, de ha a talált könyveket elvisszük (a hivatalnok kislány EP-vel + pénzzel honorálja) a kijáratnál a könyvtáros szeleme közli, hogy "Nincs kölcsönzés!"
2. *Phlon*-ben a *Training Hall*-ban fogadhatunk zsoldosokat (*Hero* ajánlott). Tükröt a vegyeskereskedésben vehetünk. *Vizszon mi a manóra jók az ékszívek és a szentelt olaj. Ha tudod, CoVboy-nak írd már meg!*
3. *Textil House*: a nyugati falnál van a tolvajok kútja. Csak egy tolvaj képes épségben lemászni a sikos falon!!! A főnökkel tárgyalhatunk. Ha engedjük, hogy bekössék a szemünk, élvezetnek a klincs közelébe. Azt megszerelve, visszatérhetünk a főnökhöz, aki felajánlja, hogy megpróbálja a pecsélet, ha osztozunk.

4. *Ruined Costre*: Álljunk ki az öreg gyilkos bajnokaként. A gyilkfőnökkel ne bocsátkozzunk közelharcba, hanem fussunk minél messzebb aztán üdvözöljük egy *Fine Composite Long Bow + arrow + n* kombinációval. A sebességnövelésre jó trükk, ha a harc előtt nincs bekapcsolva a páncél, mozdunk, majd bekapcsoljuk kedvenc felöltőnk. Közelharcra ne próbálkozzunk.

Ja, még valami, a könyvtárban talált könyvet használva a karakternek megnőhet az ereje. Nem mindig jön be.

Végül 3 kedvenc ellenfelem

Wrinth: kísértet, ha megcsap, a karakter szintje csökken. Réadásul csak ezüst vagy varázsfegyverrel sebezhető.

Wyvern: sárkánylajzat. Jó erős és mérgező a harapása.

Driider: pókember. Kellően erős varázsló és a harapása bontó. Csak 1ja van.

Pár varázslat:

Snake Charm: ha van a közelben egy kígyó, megbeníte. *Champions of Knight/Gorgath* ajánlott.

Spiritual Hammer: minden közben egy szellemkalapács jelenik meg a pap kezében. Akkor tudja eldobni, ha más fegyver nincs Ready-ben téve.

Silence's Radius: egyik kedvencem, a célpont (ha sikerül) nem tud varázsolni, s ez a mellette állókra is hat. Tekercset és varázspálcát viszoni tud használni.

Fire Shield: egy tűzpajzs jön létre, aminek kellően tulajdonsága, hogy ha veleki megcsap, sebünk dupláját kapja le a kis pimasztól.

Femle: nálam a célpont nem beul le, csak nem támad.

Lightning Bolt: akkor célszerű használni, ha az ellenfelek egy vonalban vannak. A varázsló szépen oldalra fut és kaput.

• Noname

War in the Middle Earth (Amiga, PC)

Egy kiegészítést tennék a CoV 11-ben megjelent WIME-upgrade-hoz. En PC-n szoktem vele néha játszogatni, s abból, amit ott olvastam, erre következtetek, hogy a játék PC-n és Amigán nagyrészt megegyezik. Ime, a kiegészítés:

1. Ha *Rivendell*-ből *Hollin Gate*-be megyünk *Gandalf* csapatával, akkor *Hollin Gate*-ben *Gallam* személyében egy új szövetségesre bukkanhatunk.
2. *Goblin Town* és *Mt. Gundabad* közt, *Mt. Gundabad*-tól délkeleti irányban egy romvárosban található a *silver*

orb. Ha ezt visszük *Thranduil*-hoz, a tündé királyhoz (északkeletre). Ő azonnal beáll néhány ezer lúddal e háborúba, s így őket is irányíthatjuk.

3. PC-n a következő algoritmussal kér kódot a gép, pl. játékalás betöltésénél: Ha 9 óra van (délelőtt), akkor ha elmúlt már 1418 december 24-a, s még a játékalás betöltése óta nem kért kódot, akkor kódot kér.

Eppen ezért, ha már december 20-a körül járunk, érdemes az állást elmenteni, s az időt átírni a kimentett játékállásban. PC-n ez az 1F9C címre

00 írásával megy, Amigán nem hiszem, hogy ez azonos volna. Mindegyre is néha néhány kód ami esetleg az Amigásoknak is hasznos lehet:

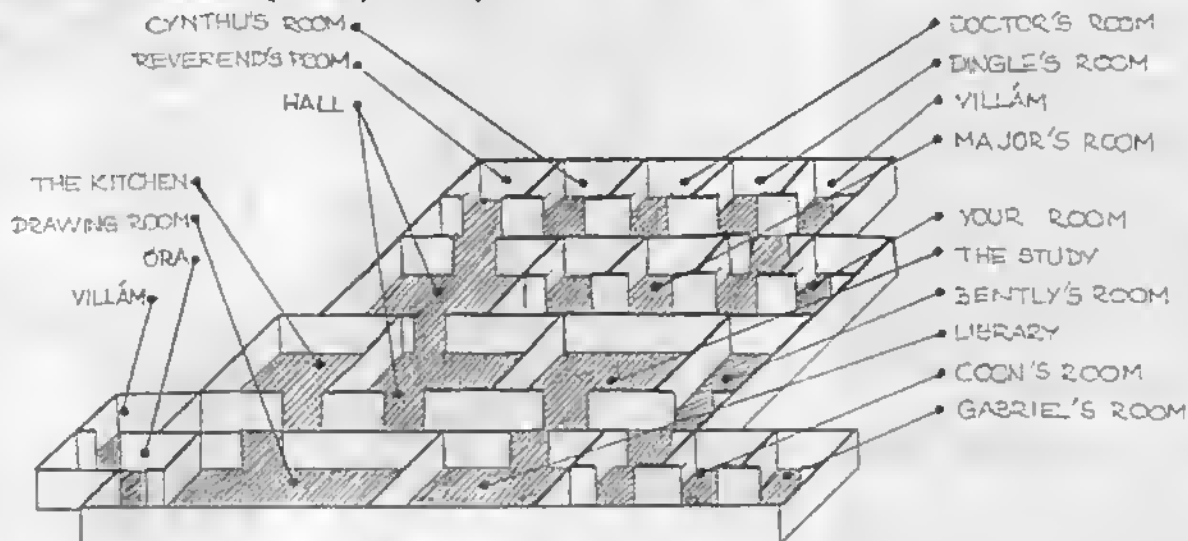
Bombadil's House: D3
Goblin Town: B5
Midgewater Marsh: C4
Mount Gram: A5
Rivendell: C5
Sarn Ford: D4

• Kovács Zoltán

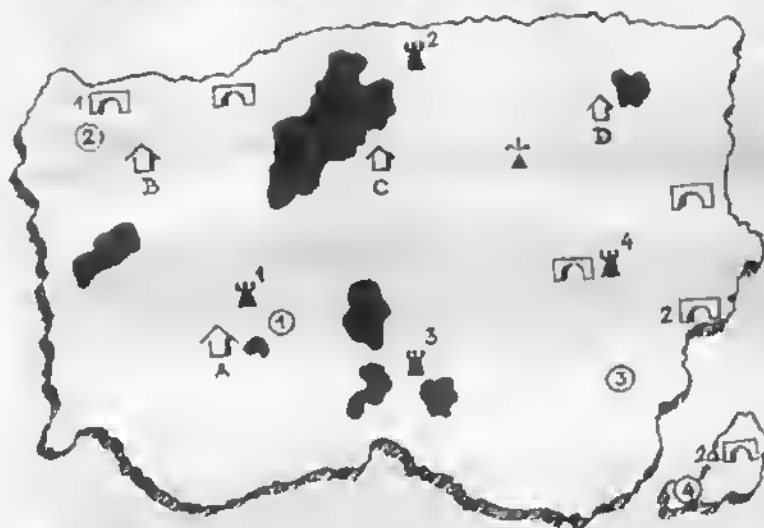
HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE—HELPLINE
Várjuk kérdéseiteket, hogy válaszoljunk rá, vagy közöttehessük, hátha valaki tudja a választ!

TÉRKÉPEK

The Detective Game (C64, Plus/4)



Crystals of Arborea (Amiga)



Kristályok

- ① ◊ kristály
- ② ♀ kristály
- ③ △ kristály
- ④ ○ kristály

Tornyok:

- 1 - a ◊ kristály tornya
- 2 - a △ kristály tornya
- 3 - a ♀ kristály tornya
- 4 - a ○ kristály tornya

Dungeon-ok:

- 1. Itt található a ◊ kristály
- 2. átjáró a szigetre

a többi üres

Kút (forrás): ♀

Házak: ⌂

- A - harcos - középső válasz
- B - varázsló - első válasz
- C - természettudós - 2. válasz
- D - tőrkepész - első válasz

A Programküldő Szolgálat ajánlata:

SPECTRUM 5198 kazetta

A/ Automonopoli
Baseball
3D Cross
Battle Ships
Cluedo Master
Detective
A.T.F.
Alien 8

B/ Deatcha!
Crazy Cars
Break Out
Cosmic Music
World Cup Carnival
Basket Master

C64 C228 kazetta vagy 3 lemez

1/a. Trucker
Nibbly'92
Rolling Twins
1/b. Robozone*
CJ in the USA
World Class Rugby
Zoomerang
2/a. Tilt
Naughty Nud
Shuffle*

Decstone
2/b. Kenny Dalglish
Vyrus
Pathal
Diplomecy
3/a. Pitfighter*
3/b. Xyris
Soccer Boss
Rally Driver
Havoc

PC/AT HD (lemezszámmal)

Xmas Lemmings,	Elvira 2	3
7 upSpot	1 Disney Animation	
TV Sports	Studio	4
Boxing	1 Falcon 3.0	5
Homo Alone	1 Monkey Island 2.	6
Battle Isle	2 Willy Beamish	8
The Godfather	2 Wing	
Space Ace 2	3 Commander 2	10
Might and Magic 3		

S198 kazetta — 360,- Ft

C228 kazetta — 400,- Ft

C228 3 db. lemez — 540,- Ft

1 lemez — 200,- Ft

2 lemez — 380,- Ft

* utániöltés

1 db. PC lemez — 200,- Ft

2 db. PC lemez — 380,- Ft

3 db. PC lemez — 540,- Ft

Felbélyegzett boríték ellenében listát küldünk! A géptípust kérjük feltüntetni!

Címünk: ProgSzolg, 2043 Budaörs, Pf.: 12.

ELSŐSEGÉLY



Khm. Most kicsit irulunk-irulunk, meg minden. Az elmúlt hónapokban pontosan százegynéhányan reklamázták nálunk, hogy hová tűnt az Elsősegély. Egy TBC Soft nevű egyén Budapestről azt írta: "Amit a CoV 23-ban Elsősegélynek neveztetek, az egy nagy nulla, hol van a régi rovat, ezzel csak magatokat járattjátok le.... Measzemenőklg egyetértünk. Mondhatnánk például azt, hogy CoVboy lekávázta, vagy beesett a hűtő mögé, mentegetőzés helyett inkább most bepótoljuk az elmaradást, és mindjárt 2 oldalt zúdítunk rátok. Máskor is tessék csak ránk szólni. Néha olyan feledékenyek vagyunk...

Galbács Tibor, Monor-ról a KING'S QUEST IV.-passwordját küldte el PC-re: BOBALU

Helló fiúk! Nem vágytok néhány LEMMINGS-kódra? Nem? Na nem baj. **Fragó Zoltán**, Mindszentről küldött egy párat, a folytatását az egykor elkezdettnek, és azt ml szépen lekózzóljuk: (TRICKY)

11. CCKJOMIJEY
12. IKHMDMCKEW
13. OJOLICLEN
14. JOLICOOMEK
15. OLICEKLNPE
16. DMCIJNMOEP
17. MCAOLMDPEL
18. EZKIMARADT
19. CAJJLFMBFY
20. IJJLFMCCFR
21. OHLFMCCDFR
22. ILFMCINEFW
23. LFMCEKLFET
24. FMCIKLLGFY
25. MCENLLFHFY
26. CKNMLNIIF
27. CCJKMF MJF
28. IKHMFMCCKFJ
29. OHMFMCCLFY
30. JMFMCCKNMFS

- (TAXING)
1. MFMCACKLNFY
 2. FMCMKLMOFV
 3. MCENLMFPFR
 4. CKNOMFM OFL
 5. GEKKNMHBGX
 6. MKHNLHGCGM
 7. NHLDLGADGO
 8. HLDLGGOEGO
 9. LELGCJNFVG
 10. DLGKJNLGGN
 11. LGANNLDHGY
 12. GKNOLELIGV
 13. GAJHMMHJGW
 14. MKIMDLGKGO
 15. OIMDLGALGJ
 16. HMDLGMOMGV
 17. MDLGAJNNGL
 18. DLGKKLMOGV
 19. LGENLMDPGT
 20. GINNMOLOGK
 21. GAKHLFLBHM
 22. IJJLFLGCHW
 23. NJLFLGADHT
 24. HFLFGMDEHP
 25. LFLGAJNFHV
 26. FLGKKLLGHP

27. LGCNNLGHHO
28. GINOLOHIHK
29. GEKKOOHJHT
30. IKHMF LGKHO

- (MAYHEM)
1. NJMFLGALHM
 2. HONHGI MHK
 3. MFLGEKLNHR
 4. FLGIJNMOHX
 5. LGCNNMFPHW
 6. GINLMFLOHL
 7. GAJJLDMBIN
 8. KJHLD MGCIW
 9. OHLDMGADIS
 10. HLDMGMOEIP
 11. NDIGAJOFIV
 12. DMGIJNLGIO
 13. MGCNOLDHIO
 14. GINNLDMIIV
 15. GAKHMDMJIV
 16. IJHMEMGKIO
 17. NJMDMGCLIO
 18. JOMIGMOMIR
 19. LIGAKNNIV
 20. DMGIKLMOW
 21. MGCNNMDPIW
 22. GINNMDMOIN
 23. GCKILFMBJS
 24. KKILFMGCJL
 25. NKLFMGCDJJ
 26. HLFMGONEJT
 27. LFMGEKLFJL
 28. FMGKJNLGJT
 30. FINLLFIJO.

Horváth András, Zalaegerszeg-ről a MASK III. c. program password-jait dobta postára: MAYHEM, TRANSMOGRIFY, PETALS OF DOM.

Steiner Balázs, Budapesti olvasónk nevét már többször fémjelozte a CoV. Most a Hagar (Amiga) passwordokat ismerteti: level 2 — FEAFGN; level 3: JVSAMK; level 4: ASGAPO; level 5: UWFXPZ; level 6: FSXRIC; level 7: DYAETG; level 8: WFZILD. Levezetésekképpen pedig a HDRROR ZOMBIES FROM THE CRYPT (Amiga) password-jai: WOLFMAN, HAMMER, LUGOST, NOSFERATH, GARLIC, BOGEYEATER, CUSTODES

Matalik Krisztián, Gyöngyöspáton szintén Amigát nyűstöl. Ő a Lotus Turbo Challenge 2. password-jait juttatta el:

- 2 — Twilight
- 3 — Pea Soup
- 4 — The Skids
- 5 — Peaches
- 6 — Liverpool
- 7 — Bagley
- 8 — E Bow

Szántó Tibor, budapesti Amigás olvasónk is néhány szintkóddal gazdagítja az örökzöld rovatot:

BRAT szintkódok:

1. BISHIGMO
2. MIHEMOTO
3. SASUTOZO
4. SUMATZEE
5. NOKITAGO
7. ITSANONO
8. MOZIMATO
9. HOZITOMO
10. MOKITEMO
11. ZUMOHATO
12. CHANASTU
13. NAGAITSU

KILLING CLOUD küldetések kódjai:

2. AOOTRDEX
3. 2KKFR7EG
4. OHJ8RCEJ
5. 3VHGRCC6
6. XVHGRCCA
7. 4ET3RGCF

LETTRIX-szintkódok

5. 4489
10. 2350
15. 6719
20. 9521
25. 2245
30. 1379
35. 4830
40. 4522
45. 2047

Helló! Küldök néhány PC-poke-ot: (A legegyszerűbb Norton Utilities-szel bevinni őket.)

Név / File / Hova / Mlt / Mlt csinál
F19 STEALTH FIGHTER / start.exe / 38316 / EB / kód

LARRY2 / sciv.exe / 26343 / 04 / kód
POLICE QUEST 2. / sciv.exe / 23586 / 04 / kód

TEST DRIVE 1. (CGA) / 1dcga.exe / 8171 / EB / áletek

TEST DRIVE 1. (EGA) / 1dega.exe / 8391 / EB / áletek

TEST DRIVE2. (CGA) / 1d2cga.exe / 35439 / EB04 / áletek

TEST DRIVE2. (EGA) / 1d2ega.exe / 35479 / EB04 / áletek

WINDWALKER / wind.ovl / 2684 / EB / kód

Egy utolsó kérdés és dobhatód el a levelet: térdén álva kérek, hogy add meg a Zak McCracken IBM angol változatának a hex kódját.

(Mlt? Ha a repülőtéren VISA-kódokat kéred, akkor azt értem. (... és nem tudom őket.) Azonkívül nem hinném, hogy a postás elvinné egy levelet "Dr. Emil, Gyöngyös, Óshülő u. 47" cím alá... — CoVboy)

A TOLYA SZOFT Szolnokról a Chip's Challenge programhoz küldte a kódokat, onnan, ahol Fehér Tamás a CoV Évkönyv '91-ben abbahagyta:

29-OGOL
30-BOZP
31-AJMS
32-PEFS
33-BOSN
34-NOFI
35-VDTM
36-NXIS
37-VONK
38-BIFA
39-ICXY
40-YWFH
41-CKWD
42-LMFV
43-UJDP
44-TXHL
45-OPVZ
46-HDOJ
47-LXPP
48-JYFS
49-PPXI
50-QBDH
51-IGGJ
52-PPHT
53-CGNX
54-ZMGC
55-SJES
56-FCJE
57-VBXU
58-YBLT
59-BLOM
60-ZYVI
61-RMOW

Varga Viktor, Miskolcra néhány tippet küldött C64-re:

SILKWORM:

- Ha a JEEP felveszi a pajzsot, akkor a HELI-vel löve azt ATTACK WAVE entéke csökken, és így hamarabb jön a csirke.
 - Ha a CSIRKE második részét szétlőjük, még mielőtt összeáll, akkor két felszerelést is kapunk, és nő a kassas értéke is.
 - Ha a CSIRKE-t a pálya végéig, vagyis az idő leteltéig nem lőjük ki, akkor egy pályán simán végigmegyünk.
 - Minden páros számú pályán tank van, minden páratlanon pedig hell a pálya végi föltetés.
 - Ha a pontszám alatt lévő pajzszerű valami teljes lesz, akkor kapunk egy tonna áletet is, és nagyon könnyű lesz játszani (ezt hívják nagysas-nak).
 - Ha egy player-rel játszunk, akkor a másik később is beszélhet.
 - Ha a pejsz mellett összejött a négy rováslás (ez a kassas), akkor a nagysas egy fokozattal feljebb kerül.
 - Trainer-rel nem jó játszani!
- THUNDERHAWK**
A 20. pálya kódja: U SURE

Hi 'Kovbó!'! Ez a megszólítás csak azért, mert most fejeztem be a Lotus Esprit II-t. Ime a kódok: TWILIGHT, PEA SOLIP, THE SKIDS, PEACHES, LIVERPOOL, GOGLEY, E BOW.

A jó öreg MYTH-re visszatérve, a pajzs amit nem találtak meg, azért, hogy medusa anyját jól fenébe tudjátok rúgni, egy szoborban van elrejtve, az első szint második képernyőjén. A szobor egy harcost ábrázol.

Ugron Istvánné Budapesti több játékhoz is küldött tippeket:

Railroad Tycoon: Ha Amerikában ész-

szekőtől a két óceánt, akkor kapunk 1 000.000 \$ bonust.

American Football: A kódok a következők: 1-54; 2-91; 3-83; 4-96; 5-12; 6-84; 7-93; 8-76; 9-37; 10-78; 11-24; 12-41; 13-95; 14-40; 15-28; 16-16; 17-82; 18-56; 19-48; 20-77; 21-36; 22-60; 23-71; 24-59; 25-81; 26-57; 27-69; 28-58; 29-99; 30-67; 31-11; 32-62; 33-51; 34-21; 35-87; 36-94; 37-63; 38-88; 39-61; 40-73; 41-72; 42-85; 43-68; 44-20; 45-74; 46-98; 47-32; 48-43; 49-31; 50-19; 51-44; 52-86; 53-97; 54-79; 55-35; 56-23; 57-47; 58-66; 59-17; 60-29; 61-46; 62-34; 63-50; 64-14.

Street Rod: Legelőször Ford Fairlane 500-ból 2 db-ot vegyünk (640 \$). Laptuk le a tetejét, vegyük le a 'Bumper'-eket és állítsuk le a motort. Így marad kemény 10 \$-unk, menjünk tankolni 1-2 \$ erejéig. Menjünk ki az útra és hívjunk ki vagy egy 'Chevrolet Bel-air Sport coupe'-t, vagy egy 'Mercury Custom Royal...'-t. Aki már jobban tud, az kikérhet egy Ford DeLux-ot is, de vigyázzon a sebességgel, soha ne fékezzen, de maradjon a látóhatáron a kocsi fény-szórója, különben majdnem biztos, hogy jönnek a rendőrök. A rendőrök 60 \$-ra vágják meg, ha nincs, akkor sajnos...

Rábel Tamás Budapesti az Amigások részére néhány cheat-et küldött el:

Populous: Játék közben gépeljük be: <SPACE> cheat, bullfrog, frogbull <RETURN>. A három szót kisbetűvel! Ezután manánk elkezd növekedni, és az 'éptésre' nem csökken! Ha mégsem működne, gépeljük be még egy-szer!

Street Rod: Vegyünk meg egy kocsit, és adjuk el a következő árajánlattal: 1. árajánlat - a kocsi eredeti ára; 2. árajánlat - 22.000,- \$; 3. árajánlat - 22.000,- \$. Ez a második résznél is működik!

Mega-Lo-Mania: A kódok a következők:

2-OWEDOVVINY
3-NAOC SXXRHI
4-YVPAWLISWHK
5-YWMCOWBAACA
6-WBNCCXDAACW
7-GRDBCFRNVC
8-YAXACTLFAIS
9-VGBASRFJBOF

Hajzer Barnabás Százhalombattáról nagy stratégia-kezdő. A Storm Across Europe-hoz ajánlja saját jól bevált taktikáját.

Ant.39-ben kezdjük a játékot. Lengyelországot rohanjuk 5 hadsereggel, a hatódikkal pedig Jugoszláviát. Amikor az olaszok belépnek a háborúba, a két európai seregünkkel és egy némettel rohanjuk le Törökországot, a másik olaszszal (az észak-afrikával) pedig törekedünk törökország felé. A Bpsz-porusznál át tudunk menni Kis Ázsiába. Így máris megvan az összeköttetés Észak-Afrikával!

ZOLEE/STATION Dorogról két programhoz ajánl cheat-et, ill. POKE-ot:

Hero Quest: A The Stone Hunter' c. küldetés a legjobb pénzszerezési lehetőség. Ahogy bejön a kép, mindegyik játékoskal menjünk le a lépcsőn, és ez fejenként 100 aranyat jelent. Ez lett volna a CHEAT. Az én verziómon mindig

összejött a dolog (EMPIRE+ACTION verzió). Egy jótanács: túl sok menetet ne játszunk a játékkal, mert (legalábbis az én verziómon) a berbár varázslóvé alakul. Ez lehet, hogy jó (varázslatok szempontjából), de rossz, men ha elfogytak a varázslatok, ki lesz nyíltatva az összes karakterünk.

Infiltrator III: Végtelen gázgránát: POKE 9551,12; sérhetetlenség: POKE 10474,96

A jó öreg GÖME Kondorosról 5-ezer oldalas levele mellé a Populous PC-s változatának néhány kódját küldte el: függőleges csikos- JOSDEBOY, MÖRYPÖR; vízszintes csikos- CALKOPPAL, TIMDIDOB; ferdén csikos- BURSODJOB, SCOOAZPERT, SWAELAS; nagy kockás- ALPUPIL, WEAVOUET, HURTUOLD; kis kockás- SHIOGDAL, KILLCEAL, EOASPIIL, domború sáros- BILEAPERT, NIMOXPAL; duplán ferdén csikos- RINGDIEOUT

Szilassy Máté Budapesti néhány ősl 64-es játék örökéket POKE-ját ajánlja, hátha még segít vele valakinek (Van még itt valaki? — CoVboy)

H.E.R.O. - POKE 19131,0

BANDITS - POKE 4759,169

JUNGLE HUNT - POKE 2242,165; POKE 2243,234

JUMPING JACK - POKE 27904,173;

PROTECTOR II. - POKE 16425,6;

PITFALL II. - POKE 2816,32 (örök idő);

POPEYE - POKE 2405,255; RED MAX - POKE 6352,173

Nemes Raymund Nagykanizsáról C64-re és Amigára is küldött POKE-okat és cheat-eket:

Exterminator (64) - POKE 35087,173 (végtelen credit); POKE 39250,96 (vögtelen juice)

Midnight Resistance (64) - POKE 10169,173 (örökélet)

Atomino (64) - a kódok a következők:

1 - Atom
10 - Mail
20 - More
30 - Left
40 - Kiss
50 - Time
60 - Kiss
70 - Cool
80 - Free
90 - Wave
100 - Door

Feküdj, hogy kétszer szerepel a 'Kiss'. A 'Kiss' mindig a 60. szintre tesz... Ha a 40. szintről akarunk indulni, akkor az első 'Kiss'-t át kell írunk. Reset-eljünk, majd monitorból nézzünk bele a programrampát 0E11-nél vannak a Password-ök. Írkéljük át őket tetszés szerint, majd SYS 4096!

Test Drive 2. (64) - Ez a módszer ki lett próbálva a Masterdisk 3-on, és a 2-on. Töltsük be a 'ROAD' nevű file-t, írjuk át a 6513-as byte-ot A5-re! Kukac: Road néven 6200-8D4C-ig mentsük rá a lemezünkre! Így egy örökéletes TD2-t kapunk... Persze célszerű megjegyezni, hogy milyen byte állt ott, hátha egyszer igazán játszani akarunk... Leggyerősebb mégis a cartridge-es megoldás.

Jumping Jack Sonn (Amiga) - Erről is több helyen megjelent már CHEAT, de sehol sem volt meg a 13. pálya kódja. A password: Elvis

Erlk the Viking

- Ha a STEWPOT-ra egy (POUR STEWPOT) parancsot alkalmazunk, egy várt, meg hasonló hasznos dolgok tulajdonosai lehetünk.
 - A szigeten, ahol kőfők találhatók, ott rázzuk meg a főköt, és lesz egy kőgyűmölcsünk.
 - Egy másik szigeten van egy forrás és egy emeleti lóg magasan a sziklatelen. Itt (PLANT FRUIT, FILL STEWPOT, POUR STEWPOT). Erre a prg. közli, hogy a nővany nő (de hogy mikor árjuk el róle az emeletet, azt nem)
 - Ahol a hang közli velünk, hogy nem ártalmas nekünk, ott teljesítsük a parancsait, amíg azt nem mondja, hogy lgyunk, ekkor öljük meg.
 - A óarkány errából szedjük ki a tolat
- Németh Gábor, Vecsés

Sötét jövő

Annyit erről, hogy a legrövidebb adventure Plusin. Vágigijetszása kb. laza fél porc: D, FOG, K, AD, 2xNY, KIABÁL, BE, K, 2xE, 4xK, 2xE... az utolsó lépést sejtis nem tudom, mivel aietnem kellett, s a haverom az ellenkező irányba ment, SORRY!

• Jehny©©™ (Simon János), Budapest

Egy-két trükk

Tudvalevő, hogy a BASIC előg lasson rajzelje ki a rajzokat, de talán egy képernyő kikapcsolás segíthet. (Ha valaki lemezes gyorstétit akar írni: ez segít)

Fogd a pénzt és fuss!

A játók elején egy forgalmas úton állunk. Ez viszont unalmas, ezért menjünk délre (D,D). A W.C. egy nagyon érdekes hely, mert van benne tartály (nem a W.C.-ben, hanem a W.C.-ben) (V TARTÁLY). Nyitól (NYIT TARTÁLY) Van benne egy feszítővas és egy álkulcs (FOG FESZÍTŐVAS, FOG ÁLKULCS) (É,K). A főnökhöz érkeztünk a fizetésemeles miatt. Ehelyett csak egy igazolványt és egy levelet ad. Büntetésből elveszünk a kalapját (FOG KALAP) (NY,É,NY). A vískóban vagyunk (FOG PISZTOLY, FOG KABÁT) (K,É). Itt egy rendőr, aki az igazolványunkat akarja látni. Ne mutassuk meg neki (HASZNÁL PISZTOLY). Hoppá! Neki is volt fegyvere (MUTAT IGAZOLVÁNY) (K,D). Mivel utáljuk a csavargókat, lopjuk el a gyutájukot (LOP GYUFA, É,K,É) A részeket pedig nagyon utáljuk, le kell lóni (HASZNÁL PISZTOLY) (FOD PÉNZ) (D). Itt feltétlenül vegyük fel a kalapot és a kabátot (VISEL KALAP, VISEL KABÁT,K). A másik bande nem ismert fel

Mítoszok gyémántja

Indítás után kollomos (?) zene szól, és megtudhatjuk a kereténánót. Itenkor általában a "SPACE"-t szokás pressolni, lehál tegyük ezt.

Egy tisztáson vagyunk. Menjünk nyugatra, majd délre. Mivel itt a kutyullmutyultól nem tudunk délre menni, merad a nyugati út. Az út szélén bókrok nőnek. Megyisgálvo (V,<RETURN>,<BOKOR>) kiderül, hogy be tudunk mászni. Vajon mi lehet odabent? No mi? Egy kesztyű. Zsebrovégjuk (F), majd kimegyünk. Menjünk tovább nyugatra, A délen lévő istállóban a rohadó szalmát megvizsgálva egy patkót találunk, Menjünk be a bányába (É,NY). Vagyuk fel az ást.



képernyő kikapcsolás:

POKE 85286,PEEK (65286) AND 239

képernyő bekapcsolás:

POKE 65286,PEEK (65286) OR 18

Ha véletlenül RESET-ekük volna kűnő BASIC művünket, ekkor ez visszahozza a programunkat:

GRAPHIC1: GRAPHIC0: POKE 16385,1: RENUMBER

Megszállottak között előfordulhat, hogy egy-egy programban át akarják írni a szerző nevét a sajátjukra. Most leírom, hogy néhány programban melyik címen kezdődnek ezek az adatok:

DIGI DOBOK — > 1AA8

RAID OVER MOSCOW — > 1958

GALAXIONS — > 2828 (hááé, itt valóban nincs semmi, de ez a címképet helyettesítő egész képernyőt betöltő kérdőjelek kezdőcíme)

CUTHBERT IN SPACE — > 2028; a szövegek átírására a 23D8-2E18 területen van lehetőségünk, a High score pedig a 3138-tól kezdődik;

SZUPER BESZÉLŐ — > 1043

WHO DARES WINS II. — > 2368 és > 23E8-től

WORLD CUP — > 3714

• City of Chipbuotera (Sztás Krioztján), Moonmagyaróvár

(D,K). Itt egy trafikos cigit árul, de mivel mi utáljuk a cigit, ezért üssük le (nem a cigit, hanem a trafikost) (ÚT TRAFIKOS, FOG CIGI,D). Találunk egy pár jelvényt (FOG JELVÉNY, VISEL JELVÉNY, D, FOG BENZINESKANNA, NY). A nyelvények azt mondják, hogy csak akkor mehetünk be, ha lizeztünk (AD PÉNZT), majd Irány a gyönyörök háza! (NY) Gyönyörök helyett csak egy főnöknőt kapunk (kár). Mivel a levél egy rossz nőnek lett címezve, adjuk oda neki (AD LEVÉL). Nem hiszi al, hogy mi vagyunk azok! (MUTAT IGAZOLVÁNY). Adott egy kis narkót (K,É). A sátlánistáknál vagyunk. (AD KÁBTÖSZER) Kapunk egy keresztet (V KERESZT), Fordított! Egy kis testmozgás (É,K,É,É). Itt egy ór és cigit lejmöl. Még mindig utáljuk a lógóseket, ezért üssük le (ÚT ÓR). Erősebb volt nálunk (AD CIGARETTA) (K,É) (FOG KÉS,D,K). Itt egy ajtó! Az igazolvány már sokszor segített (MUTAT IGAZOLVÁNY). Erre sem nyit ki (plmesz egy ajtó) (HASZNÁL ÁL-

KULCS,K,É). Itt egy ór alszik! Hagyjuk tovább aludni (HASZNÁL KÉS, FOG KULCS,D). Mivel az iteni ajtó sem nyílik ki az igazolványunkra, HASZNÁL-juk a KULCS-ot! (K,K). "A lúrdó nő felsikoltott, ezért felfodasztok." Szóval az ajtótól; K,D. Itt egy pincaajtó, de ez sem nyílik (HASZNÁL FESZÍTŐVAS,D). Egy sátlánista őrel találjuk szembe magunkal. A keresztnek biztos örülni fog (AD KERESZT, K). Megyon a pénz. Mit is kell vele csinálni? Aki nem tudja kitalálni, az nézze meg a game címet! (NY) Há! Elkaptaki (Nem ér a nevem!) Szóval inkább (D,NY), újból a nyemornegyedben vagyunk (egyirányú, tehát keletre nem lehet menni) (D, K, D, D, D,K,É,É, NY,É,NY,NY,NY), mivel megkeptuk már a 95 %-ot is, vagyuk le az összes ruhát (Peep Show) (LEVESZ KALAP, LEVESZ KABÁT, LEVESZ JELVÉNY,D,D,K) HAPPY END!!!

• Baklai István, Mazókőved

Óngyllkos jelleműek mehetnek délre is. Menjünk vissza a kutyushoz (K,K,K). Itt északra (É), majd keletre kétszer. Vizsgáljuk meg a lét. Nahát! Egy topló. Kell! Menjünk keletre. A segítség (S) azt mondja, hogy "Érdekes a talaj". Ennek öröme ársunk egyet (ÁS). Egy kempó. Dél felé egy kedves Bucí Macival találkozunk. Mit szeret egy (Bucí) Moci? A mézet. Miután altarháltuk a kováját, mehetünk mézet keresni (É, NY,NY,D). A lét megvizsgálva kiderül, hogy odú van rajta. (Az meg tele mézrel). Szedjük ki a mézet, (F,MÉZ) Ekkor a méhecskék klssé idogosok lesznek, és halálra csipkednek. Ennek elkerülésére vlseljuk a

kesztyűt. A mézzel menjünk a macihoz, adjuk oda neki (AD,MÉZ,MEDVE). Most már továbbmeged (D). Itt egy csont. Teendő: nyilvánvaló. (Vejon nem egy tehén csontja ez?) (TITAKOZOM! — CoVboy) Menjünk a kutyushoz. (E,E,NY,NY,NY,D). Ne szóval, adva van egy kutyó és von egy csontunk. Aki ebből nem találja ki, hogy mit kell csinálnunk, az inkább Galaxians-ozzon. Menjünk be a házba (D). A lámpát vegyük fel, majd kérjünk segítséget. "Ha szerencséd van..." (V,LETRA) "ELEG ROZOGA". De mivel van egy rozsdás patkónk, szerencsénk van (FEL). Egy háló. A segítség szerint szép a kilátás. Hál gyönyörködünk benne.

(V,UT), Velami megcsúszott (E,K,I,NY). Na, van egy késünk is. Ha már itt vagyunk, menjünk vissza a bányába (NY,NY). Itt (GYUJT,LÁMPA), majd (D). Egy eranykulcs. (Furcsa helyen tárolják) Menjünk a tóhoz (É,K,K,K,É,É). Itt balogljunk (K,V, NÖVÉNY, F,K,F,NY,NY). Mivel e tó tele van heli — és nincsen heli — pecázzunk (HALÁ-SZIK). A faluban van egy heliből (D,D, NY, NY,É). Adjuk el a halat (D,K,K,É,K,D,D). Itt egy öngyilkos készül lelakasztani magát. Ennek megelőzéséért adjunk neki pénzt. Egy pénzért egy kötelel ad. Menjünk ismét a tóhoz (É,É,NY,É). Innen mehetünk keletre, ahol egy rekás zöltség nő. Vizsgáljuk meg! Vegyük fel a virágot, majd ismét kelet.

A vödörre szükség lesz. Nyomá vissza a tóhoz (NY,NY). Pancsoljunk egyet (ÚSZIK), de előbb töltsük meg új szerzeményünket a vödörrel (TÖLT,VÖDÖR). A kastélyba az őt nem enged be. Kissé drasztikus módszert kell alkalmaznunk (OL,ÖR). Menjünk (É,K). Itt kellemes vizsgáldóást javaslok mindenkinél. Utána kötször nyugat. Itt is vizsgálódjunk, majd a tüzet aletha (OLT) mászunk be a kandallóba. Menjünk fel, mire a program kedvesen érdeklődik, hogy repüljön-e? Készítsünk talán szárnyakat? Inkább kompós kötelel (KÖT,VALAMI,VALAMIHEZ) és (DOB, AKÁRM), (gy.k. DOB KAMPÓS KÖTÉL) és (FEL). A segítség szerint nézzünk körül (V, KAPU,UGRIK). Keleten e

napba botlunk, beszélgetés után kiderül, hogy a bibliaja kéna neki... Ha edaszjuk neki, ad egy ezüstkulcsot. Menjünk ki innen (NY,D,K). Zúty e verembe. Ilyenkor azt szokás tenni, mint amikor egy méhecske megcsíp (Na kitalálta-e valaki?). A lánynak adjuk oda a virágot, menjünk be és... Na igen, itt biztos hogy mindenki elakad. Aki nem elég alaposan vizsgálódott, annak nincs meg minden kulcsa (mehet vissza a kastélyba). A NYIT LÁDA perences azt eredményezi hegyaszongya: Nem tudod meg? (Telán nem ártana ludni, hogy miből készült az a láda.)

• Matula Ferenc, Eger

Extasy (Mucsi)

Hé! Kérem mostanság divik az ATOMIC-esd! (A tömeg éljenez, a harsnák zengedeznek, minden chip ide-oda-meg vissza van...). Szóval ez egy tûrhető stílus, egyik

oldalról a logikát Sensitive, AtomIX, Extasy, Bubble Works, Terror Bubble... és e logikail. DynamX, Cratar, Ball-X... Terra-X, Dinamoid a másik oldalról. Szép összkép, ha ezt leönljük pár RPG-vel (Bard's Tale 1-3), egy kis szövegassal (Lord of the Hell 2.), egy kis szimulációval, máshálással stb., akkor kiderül, hogy kifejezetten YO látképe van a +4-nek. Tehát az egyik ilyen termék az EXTASY; eredetileg Muchee gyártotta le, mostanában néhány helyen a továbbfejlesztett TARZAN (TS)/TIT léle EXTASY++ futkározik a gépek rekeszében. Ez tartalmazza az eredeti Muffbustors's game-t, lassított és végteleen életű TS's game-t is. Akinak az eredeti van meg, az az itt látható pályaképrejz alapján végig is tudja csinálni.

Irányítás: Joystick 1-2, vagy kurzorbillen

lyúk, Egyéb:

'R' - restart

'D' - demo level

'SPACE' - Space level (köv.szint)

Az első szinthez nincs sok hozzájárulva lenn. A második szinten minden labda 'érintésre' elhúz, tehát a nyillek alapján érdekes túljutni a pályán.

A Mucsi léle változat túl gyors, kevés az időnk. A Tarzan extra hibája, hogy (mivel a gép a pontokat az idő függvényében számolja), a pontadás elhúzódik.

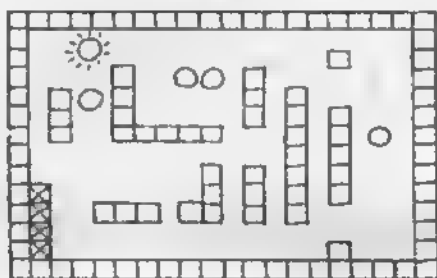
☼ — játékos

○ — lassít

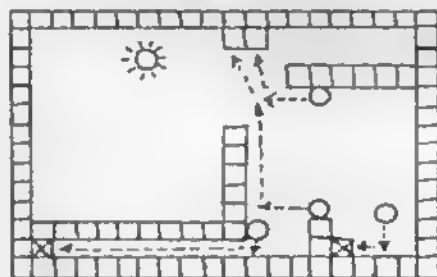
☒ — golyót ide!

• Jahny☼☼™ (Simon János), Budapest

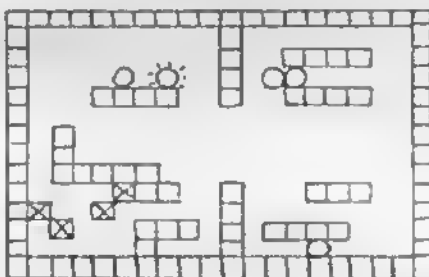
Level 1



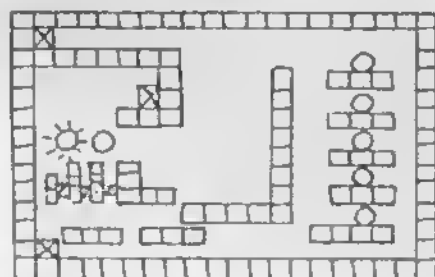
Level 2



Level 3



Level 4



Zombie (RACHY/TIT)

Szó emi szó, azt először még ez öreg testvér C=ommy 64-re ahamam beküldeni, még nagyon régen. Azután elfelejtettem róla, ne meg negyen elfátnak titeket lelásekkel... azután megláttam Plusira is. Megrendeltem Tarzan/TS elvtársától, aki a jóllamert TERRORISTS tagja, a game-t is RACHY elvtárs/gyakorló maestro írta át (szintén tag). Azt hiszem kitűnően sikerült, a 'Fellegekben szárnyuló mosogatóteknő' re készült éllrat megegyezik az eredetivel, s ezen a gépen ez COOL gamel

Egy laza barélt csoponesulás úgy gondolta, ideje lenne egy adagot hallikopterezni. El is indultak mind a négyen (3 férfi és 1 nő), de útközben az üzemenyeg kezdett elfogyni... kénytelenek voltak lerakni a gépet egy üzletközpont tetejére, ami elég üresen áll (talán kicsit átroppednek Romániába...), de később kiderül, hogy a teljes személyzetet pár (=sekl) ZOMBI teszi ki (rendkívüli borzongató az álóhelottak grill-

kája). A kedves írók ekkor tesznek a monitor elé... Nos:

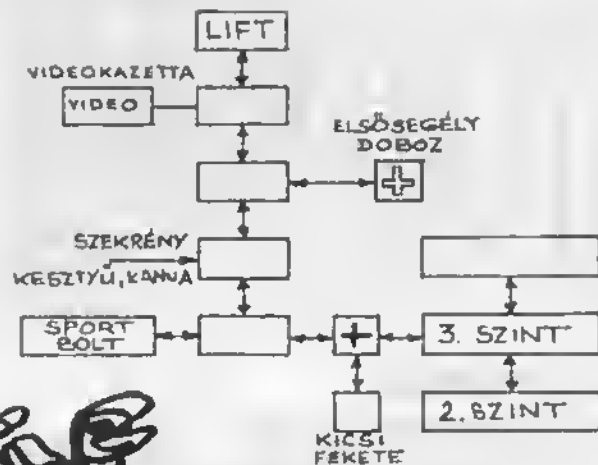
A játékban a 4 szereplőt egyenként irányíthatjuk, valahogy úgy, mint ahogy az ALIENS-ben, csak ez teljesen menüvezérelt. A pontot a különbező lkenokra kell irányítanunk ('Z','X','P','L') és ezekre elicelve ('SPACE') aktivizálunk (mozgás, játékos, ütés...). Négy szint van, az egyik pince, itt elég sötét van, tehát nem árt beszerezni egy lámpát. 72 helyszínt találunk sok zombival. Ezeket valehogy le kell vernünk. Nes, e lekezelendő ellentétre vigyünk rá a pointer, ezután eliceljük párat (arról van itt szó hogy lecsapjuk a hapsit)... természetesen efferül, de nem döglik ki, csak azzal lehet mozgás és támadáskáptelenne tenni, ha bevágjuk a frigóba (...ami a pincében van), igazán COOL! (Itt most szó szerint cool=jeges) módszer.. Gondolom az emelkedett adrenelin-szintű játékos mie-lőbb le eker lépni. Ehhez a kamiont kell

megcsapolnunk, ill. a 3.szinten lévő három effektvóben elhelyezkedő kamiont kell megszabadítanunk a letasleges üzemenyegától. Hárem fordulóval mindegyik MACK-ból elhordhatunk 1-1-1 gallon benzint. Ez már elég is lesz, elhúzzuk. CSAPOLAS: szerezzük meg a 4.szinten lévő kannát és a 3.szinten a gumicsövet. Ezután irány valamelyik kamion. A csövet tegyük a meterházba fel, le pedig a mermonkannát. A kanna automatikusan lefűtődik. HELIKOPTER TANKOLÁSA: letasszúk a kannát, csövet, kinyitjuk a farokrésznél a tankot. 3 töltéssel a gép elindulhat egy újabb leszállásra (már készült a ZOMBIE 13 is!!!). Jal A legfelső szintre a biztosítékkal juthatunk be (...ő...érdemes volt?).

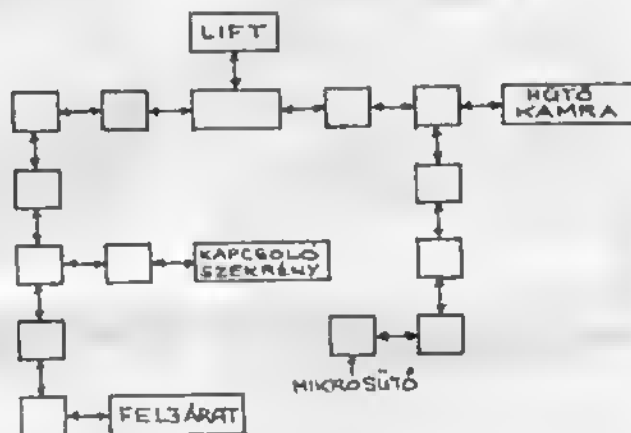
A grafiko tényiög szép, nagyfelbontású teketo/tehoi a belső képpornyó, mint a Freddy Hardest-ben.

• Jahny☼☼™ (Simon János), Budapest

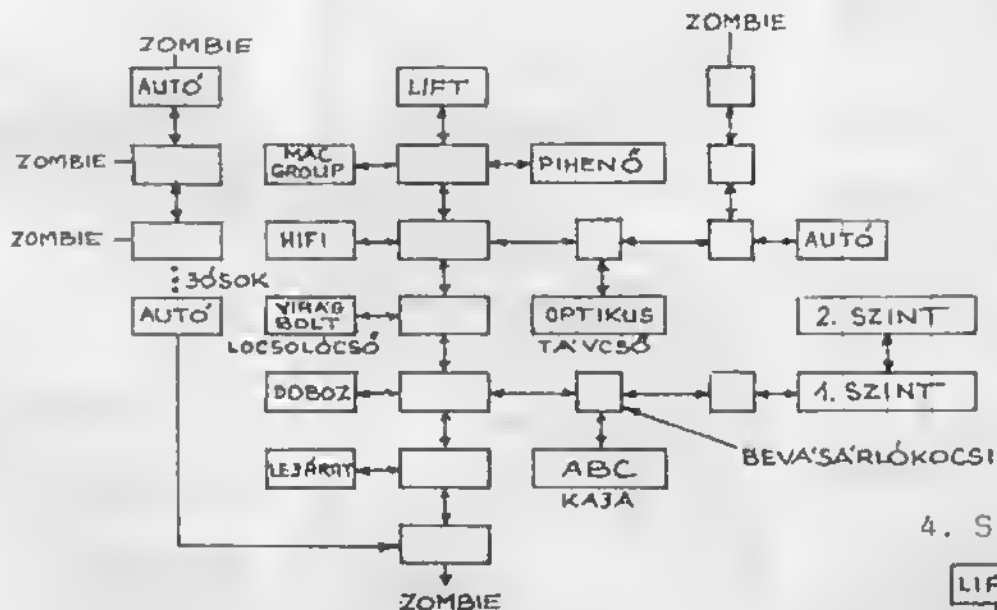
3. SZINT



A L A G S O R



1. SZINT



4. S Z I N T



3 db kules + 1 adó-vevő

PROGRAMOZÁSTECHNIKA

SPRITE kurzor (C64)

Az itt látható rutin futtatása után a normál kurzor helyett egy SPRITE kurzor lesz a képernyőn, ami ráadásul még villog is. A dolog elképzelhető, hogy nem olyan nagy durranás, de azoknak szól, akik maguk csak most tanulják a gépi kódot. Tudom, hogy milyen piszok nehéz elkezdni, mert kevés könyv van hozzá, inkább csak ismerősöktől lehet ellenni ötleteket (régiben magam is ilyen helyzetben voltam). Ezért a lista után egy viszonylag részletes comment is található.

A rutin celszerű valami assemblerrel lefordítani, DATA sorokban nem melákelem, mert az Commodore Újság szokás. Akinek meg nem C64-ese van, az meg fölöslegesen fájrad a begépeléssel... A lista:

```
1000 SYS 8*4096
1010 .OPT P,00
1020 * = $0334
1030 :
1040 SPEED = 2
1050 :
1060 INIT SEI
1070 LDA # $1B
1080 STA $D011
1090 LDA # $01
1100 STA $D012
1110 STA $D015
1120 STA $D01A
1130 LDA # $7F
1140 STA $DC0D
1150 STA $DD0D
1160 LDA # <IRO
1170 STA $0314
1180 LDA # >IRO
1190 STA $0315
1200 LDA # $0F
1210 STA $07F8
1220 LDA LDA # SPEED
1230 STA SPD
1240 CLI
1250 RTS
1260 :
1270 IRO ASL $D019
1280 LDX # 01
1290 STX $CC
1300 LDA $D3
1310 LDY $D6
1320 CMP # 40
1330 BMI SMALLER
1340 SEC
1350 SBC # 40
1360 SMALLER ASL
1370 ASL
1380 ASL
1390 BCS HIBIT1
1400 DEX
1410 HIBIT1 CLC
1420 ADC # $16
1430 BCC HIBIT2
1440 DEX
1450 HIBIT2 STA $D000
1460 STX $D010
1470 TYA
1480 ASL
1490 ASL
```

```
1500 ASL
1510 CLC
1520 ADC # $31
1530 STA $D001
1540 :
1550 DEC SPD
1560 BNE END
1570 LDA # SPEED
1580 STA SPD
1590 LDCOLNUM LDX # COLNUM
1600 LDA COLORS,X
1610 STA $D027
1620 DEX
1630 BPL STCOLNUM
1640 LDX # COLNUM
1650 STCOLNUM STX LDCOLNUM+1
1660 END JMP $EA31
1670 :
1680 SPD .BYTE 0
1690 COLORS .BYTE
```

```
: 9,2,8,10,15,13,1,13
: 15,10,8,2,9,0
1700 COLNUM = *-COLORS-1
1710 :
1720 * = $03C0
1730 .BYTE $FF,$F0,$00
1740 .BYTE $C0,$30,$00
1750 .BYTE $C0,$30,$00
1760 .BYTE $C0,$30,$00
1770 .BYTE $C0,$30,$00
1780 .BYTE $C0,$30,$00
1790 .BYTE $C0,$30,$00
1800 .BYTE $C0,$30,$00
1810 .BYTE $C0,$30,$00
1820 .BYTE $FF,$F0,$00
1830 .BYTE $00,$00,$00
1840 .BYTE $00,$00,$00
1850 .BYTE $00,$00,$00
1860 .BYTE $00,$00,$00
1870 .BYTE $00,$00,$00
1880 .BYTE $00,$00,$00
1890 .BYTE $00,$00,$00
1900 .BYTE $00,$00,$00
1910 .BYTE $00,$00,$00
1920 .BYTE $00,$00,$00
1930 .BYTE $00,$00,$00
1940 .END ;Na, végre...
```

A lista így ömlesztve talán az amatőröknek nem érthető, tehát most elmagyarázom, hogy mit is csinál:

1040: Ez lesz a villogás sebessége. Ide minél kisebb értéket írsz, annál gyorsabb lesz a villogás, de 0-át soha ne írj be, mert az börszasztó lassú lesz.

1060-1260: Inicializálások. A rutin rastermegszakításban fut, ami nem lenne muszáj, mert sima CIA-s IRQ-ban is éppen így menne, de hát miért ne legyen raster-IRQ-ban? Aki most lát ilyet először, annak részletezem: Először a rastermegszakítás helyét állítjuk be (1070-1100), azután bekapcsoljuk a 0.Sprite-ot (1110), és engedélyezzük a rastermegszakítást (1120). Ezután meghalasztljuk a CIA-k által generált IRQ-kat (1130-1150). Most már nincs más hátra, minthet átállítani az IRQ vektort a saját rutinunkra (1160-1190), be-

állítani a sprite-mutatót (1200-1210) és a villogás számlálóját (1220-1230).

1270-1660: Maga az IRQ-ban futó rész. Színtén részletezem, ha velakinek nem lenne világos. Mindenekelőtt nyugtázzuk a megszakítást, amit sokféleképpen elérhetünk. Erre azért van szükség, mert különben a következő megszakítást már nem tudjuk követni. Ezt a legegyszerűbben a listában látható barbar módon érhetjük el. Vannak különben, akik inkább az INC-t használják ilyen célra — én az ASL-t. Ezután a rendes kurzor lekapcsoljuk (1200-1290). Utána betöltjük a kurzor pozícióját (1300-1310), és megnézzük, hogy az X koordináta nagyobb-e, mint 40. Ha nagyobb, akkor kivonunk belőle 40-et (1320-1350). Utána megszorozzuk 8-cal (1360-1380). Ha \$FF-nél nagyobb eredményt kaptunk volna, akkor kihagyunk egy DEX-et, így az X regiszterben 1 marad (1390-1400). A következő néhány utasítás azért kell, mert az X=0 SPRITE koordináta még a baloldali képre vonatkozik, így egy \$18 körül értékkel el kell tolni a sprite-ot. Ezt a számot sajnos ki kell kísérletezni, úgy hogy a sprite tényleg a karakterekre kerüljön, ezután pedig meglátjuk, hogy az esetleges túlcsoordulással (1410-1440). Nos az X koordinátával már kész is vagyunk, le lehet tárolni (1450-1460). Az Y koordináta most az Y regiszterben van. Ezt átesszük az akkuba, és ugyanezt a játékot eljátszuk vele, de itt szerencsére túlcsoordulással nem kell foglalkozni (1470-1530). Már csak a villogtatás van hátra, ez pedig a következőképpen történik: először csökkentjük a villogásszámláló értékét (1550). Ha nulla lett, akkor visszaállítja az eredeti értékét (1570-1580). Ezután betölti a következő szín táblázatbeli sorszámát, majd magát a színt a táblázatból (1590-1600). Ezt a színt letárolja a 0.Sprite színeként (1610). Most már csupán a következő szín táblázatbeli számát kell előállítani. Ez úgy történik, hogy DEX-szel csökkentjük X-regiszter értékét (1620). Ha nem negatív, akkor eltávolítjuk az 1590-es sorban lévő LDX mögé, ha pedig negatív lett, akkor visszatöltjük az eredeti értékét, és azt tároljuk (1630-1650). Végül elugrik a rendes megszakítórutinra, hogy az is elvégezhesse a maga feladatait (1660).

1680-1930: Mindenféle adatok. 1680: ez a bizonyos villogásszámláló; 1690: a színek adatai; 1700: a színek száma; 1720-1930: sprite-adatok. Jelen esetben a 15. sprite-lapra kerülnek. Ha ezt megváltoztatjuk, ekkor az inicializálásban is át kell írni az 1200-as sorban az LDA utáni számot.

• **TIGER from THUNDER**
(Konyha Zoltán), Győr

IBM-en a legtöbb játék a 11 hangcsatornás ADLIB hangkátyát támogatja. Originál ADLIB hangkátya: 18.000,- Ft. Érdeklődni: **Roskó Balázs**, Budapest, III. Vízimolnár u.20. I/2. 1031. Tel.: 1-606-661

LEGOLCSÓBBAN VÁSÁROLHATSZ

új számítástechnikai szaküzletünkben
Commodore számítógépeket, kiegészítő
egységeket, mágneslemezeket!

A kínálatból:

AMIGA 500	44.500,-
512K memóriabővítő	4.600,-
3.5" külső drive	9.980,-
C64/II. számítógép	14.400,-
C1541/II. drive	14.900,-
3.5" DS/DD floppy disk 10 db.	450,-
3.5" BASF DS/DD floppy disk 10 db.	950,-
3.5" DS/HD floppy disk 10 db.	650,-
5.25" DS/DD floppy disk 10 db.	250,-
5.25" DS/HD floppy disk 10 db.	490,-
5.25" BASF DS/DD floppy disk 10 db.	650,-
QUICK SHOT II. Turbo Joystick	650,-
9 tűs olasz PRINTER	22.000,-
1084 S MONITOR	31.000,-
MDDEM (2400 baud)	12.900,-

Egy év garanciát Áraink az ÁFA-t is
tartalmazzák!

Címünk: **HAÁR & HAÁR BT.**
Budapest, XI. Bukarest u. 15. F/3.
(Kosztolányi Dezső térenél)
Telefon: 1866-143

Telefonon is megrendelheted bármely termé-
künket, és mi szállítjuk postai utánvétellel.

A 64 SZOLG ajánlata C64-re kazettára

- C87B: Tracker / Moonlight / Spellfire the Sorcerer /
Creatures 2 Pro / Sleepwalkers / First Samurai /
Dylan Dog / 3D Stock Cars 2 / The Deter / Tetroids
/ Glens Sisters Remix / Sliding Skill / Zepp / The
Duel / Delta Fighter / Fantasy / Phileas F.B.
Balloon Battles / Ketsaput / Toyball / Tilt '91 /
Roadrunner '91
- C89A: Terminator 2 (utántöltés) / Ultrix (utántöltés) /
Dizzy: Prince of the Yolk / Fireman Sam
- C90A: Robozone (utántöltés) / Hudson Hawk (utántöltés)
- C90B: Teenage M.N.H. Turtles 2 (utántöltés)
- C86A: ROLLING RONNY (utántöltés) / Ostfriesen Games /
Snake Mania / Tarzan Goes Apo / Rugby - the
World Cup / Sky High Stuntman / Speedzone / Rip
Off
- C86B: Warrior (utántöltés) / Jumpin Cubes / Tank
Battlezone / Orlando / Gun City / Miami Chaso /
Sword and the Rose / Craft / Syslphus / Breaker
Engine / Six
- C88B: FIRE AND FORGET 2 (utántöltés) / SCOOBY &
SCRAPPY DOO (utántöltés) / MISSION 2
(utántöltés) / LOPO ALBERTO (utántöltés)
- C87A: JUDGE DREDD (utántöltés) / UN SQUADRON
(utántöltés) / SAINT DRAGON (utántöltés)

Az itt látható kollekciók megrendelhetők C64-re
CSAK KAZETTÁRA a 64 SZOLG címen:

'64-SZOLG', 2030 ÉRD, Pf.: 4.

1 kollekció ára 30 darab: 350,- Ft. A 64 SZOLG 64 darabos
db. 60 perces kazettán: 500,- Ft. Áraink a postaköltséget is
tartalmazzák. A rendelést utánvétellel postázzuk! Az eddig
meglévő kollekciókról felbőlyegzett borítékot listát küldünk!
A hibás kollekciókat visszaszereljük!

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGANSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:

Minden megkezdett 25 szó után 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelok). Nem számíjuk keres-
kedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjáról kíván megkérdezni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések

Szevanként 20,- Ft + ÁFA = 25,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelok). Ide soroljuk azokat a hirdetőket, amelyben
pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:

Expressz (a következő nyemlébe kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 100,- Ft + ÁFA = 125,- Ft

BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár

A hirdetés díja az Impresszumban közötteknek megfelelően kárjuk feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló
egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük
küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

• C64-re EXTRA programok eladók lemez-
re, kazettára. Válaszborítékért infó! **Marl**
Miklós, Beja, Nagy I. út 34/B. 6500. Tel.:
(06-79) 23-309

C64-hez megrendelhető hangdigitálizá-
ló (1.000,- Ft), Resel (300,- Ft) Cím:
Emerald Hardware Studio, Eger, Ko-
szeru 35. 3300

• IBM PC játékok programok olcsón ele-
dők. **Kiss Gábor**, Budapest, XIV. Szatmár
u. 67. 1142. Tel.: 1840-514

• Alig használt sztereó color monitor
Amigához eladó. Telefon: Bp. 1840-514

Keresek: Amiga 500-ast, 512 KByte-os
bővítőt, 3.5"-os külső drive-ot, 3.5"-os
NeName disk-et, használt Amiga 500-
ast, hangdigitálizálót, képdigitálizálót,
színes monitor! Cím: **Kiss Imre**, Eger,
Koszeru 35. 3300

• C128/64 programlemez eladók, preg-
rammal 70,-. Üresen 40,- Ft/db áron. Válasz-
borítékért listát küldök. **Kopácsi Lajosné**,
Budapest, III. Vízmező u. 2. X/95. 1031

• Eladó C64/II. + 1541 floppy + 1530
datasette + cartridge kazetákkal,
lemezekkel, szakirodalommal. (Szuper
programok!) Cím: **Szűcs László**, Bp.
VI. Bajcsy Zs. u. 13. 1065. Tel.: 1-320-232

Amiga alker programok! Mindig a leg-
újabbakból válogathatsz! **Berebás**
Zsolt, Gyómró, Deák F. u. 12. 2230

Eladó. A500 (1.3, 1M Chip): 41.999,-
Ft; A590 HDD (20 MB, 2 MB RAM):
37.999,- Ft; 1084S monitor: 24.999,- Ft;
200 db. 3.5" lemez: 5.399,- Ft; ATonce
(8 MHz, AT kártya): 23.999,- Ft; 5.25"
drive + 500 lemez: 28.000,- Ft; C64:
9.999,- Ft; C64 tartozékok, külön-külön
is. Az AMIGA tartozékokra egyben 10%
engedmény. **Zsupanek Attila**, Érd, Her-
nád u. 3. 2030

• Sürgősen eladó egy C64 + 2 joy + 100
db-os lemeztartó + 50 db. lemez + 1541
floppy. Az ajánlatokat a következő címre
kérem: **Márton Balázs**, Szombathely,
Gyöngyösparti sétány 4. 9700

• ATARI 520 STEF számítógép rendkívül
sok tartozékkal ill. perifériákkal olcsón és
sürgősen eladók! Aikudni is lehet! **Belya Le-
vente**, Kiskőrös, Komáromi utca 1. 2870

• Eladó egy C64, 1541/II-es drive, 1 joy,
Audioton monitor (zöld), Commodore MPS
801 sornyomató, + szakkönyvek. Irányár:
48.000,- Ft. Érdeklődni: **Farkas István**, Du-
neújváros, Vasmű út 45. 6/1. 2400

IBM PC programok hatalmas választék-
ban olcsón eladók! **Marosvári Zsolt**,
Budapest, XII. Hetárör út 51. 1122. Tel.:
202-09-23

• The coolest crew! (64 — disk) Send
reply envelope! **Shadow/PRT**, Nagyma-
ros, Ságvári str. 32. 2626

• AMIGA 500+, 1.8 MB-os bővítő, lemezek
(3.5") és játékok eladók! If you would
contact, than write to: **Forczek Sándor**,
Budapest, III. Pálfa 12. 1039

• IBM PC/AT programokat csarálók.
Természetesen minden programot ingyen
másolok. Cím: **Gyórfi István**, Komárom,
Jókai tér 2. 2900. Válaszborítékért listát
küldök.

■ Egy egyszerű lehetőséggel Alig használt 2 éves C64C + 1541 floppy + Videoton 6 programos leköltő lejár t mikroprocesszor + kb. 400 lemez + kb. 600 régi és új programmal + könyvek + programtörzsek + klubkezelő + 2 gyári lemez (Ram-paris, Bounty Bob Strikes Back). Nem bóbó mozog, ha ezt választad! Ez mind csak 45.000,- Ft. Csak egyben! Nátán László. Válasz: Józsa Á. 53. 4287

Údv mindankibe a vadenatúj, e hőspra rendelt kébtőszerdőzs elajéni Míval képe-
lőrdm csakélyka, valamint utálek bevezetőket ímli, így tehát rögtön fejast la ugrok a
középbe. A közape étfelében az szokott lenni, hogy mivel foglalkozott a tagtőbb
levél az elműt hónapben: természetesen a csodálatos, frenetikus, máglkus, stb.
CoVboy gígerejtvénnyal. Fájdalommal vettem azokat e leveleket, akik úgy nyilatkoztak
a csodálatos rajtvénnyel kapcsolatben, hogy "ez biztos CoVboy valami új hűtye-
aége". Ezt kikérem magamnek, mert nekem ilyenekből csak régiek vannak: úgy őrdő-
kőham őket. A másík csoportba azok tartoztak, akiknek az szűrt a szemét, hogy a
nyereményt P.C.-nak rövidítettem. Valaki ezt írta, hogy "ez egy átverés, hiszen a C-16
ls Personel Computer". Először ls: hol volt az lörve, hogy a P.C. az "Personat
Computar" jelentést hordez? Másrészt (útravélő az Elethez): amh ingyen adnak, kis
berátam, azt mogkőszőnni azekőa, nem pedig vttatkozni vala. A harmedik tábornak
az április t.-l határlődével voltak gondjai. Már mint az, hogy az e bolondek napjaként
közíamert és biztos, hogy csak szórakozok veletek. Már mondtam, hogy e dolog
hőfőlezen komoly, és az én azavamnak súlya ven (most mértem: 2 daka/szó)! Mő-
leczlog az lődőponti klválasztásában az motívált, hogy én lettam volna a leglőbban
maglepve, he az a CoV április 8-a előtti magjatenik. Így tehát a fair verseny kedvéért
választottam az április t.-jét. Először április 4-ét akartam (valehonnen ismerős velt ez
a dátum), da aztén inkább átklntattam tőle, mert ssatlog e keblőre őlelt volna a
Thürmer Gyula, és az egyelőre nem szerepel a távlati tarveim közőtt. Mindazonáltal
érkezték olyan megfőjtések (roaszak), amelyek március 23.-l dátum (és április 14.-l
pestel bélyegző azerepatt). Nekik külön gratulálók az előrelőttásukért. Je, e megfőj-
tés. Nemnem. Ez nem a BARD'S TALE n, nem a PDDL OF DARKNESS, és nem ls a
CHAMPIDNS OF KRYNN térképa. Ez egy szűrka-fehér férfi pulóver térképa. Vagyis
egy kőtésminta. Jó, m? Hűtyes megfőjtés — kéave bér, de — négy darab érkezett
(ebből kettő lány volt). De elkeseredni azért nem kell, mert először a vlőgtőrtőnelem-
ben most az ls nyer, eki rossz megfőjtést küldött al, ez ls nyar, aki jót, sőt még az ls,
aki nem pályázott! (Ilyen csak a CoV-ben van, és ott ls csak nálam.) A nyeremény
tehát: mindenkinek egy P. C., ami nam más, miní:

PUKK CANDŰR!

Tessék. Ott ven lent. Most rajzoltam naktek. Én agyedűl. Hogy miért ven a fel-
mőgőtt? Egyszer azt mondtá, hogy "egy lgazi lyenc pezsgóval dorbézol". De ő egy
szőlőd lyanc, és nem okarja, hogy dorbézolás közben másoknak csorogjen a nyála.
De az ls lehet, hogy csak olcsó kolbészit burkol. Tassák? Je, szívesen. Nincs mlt.

Rock rovat

Te Vőcsök!

Akarom írni kocso! ("Fűles tejartó alkai-
matosság" — idézet) Igen rólad van szó, te
lokállipatrőta... Most ha szűszerű akarják
lenni, akkor a következőket íram: Anyád hő-
csőg volt. Apád pedig lőkabajsző ganajtűrd!
Ha síeg egyszer szűdra mered venni (negatív
értelemben) a DEPECHE MODE (csupa
nagybetű!) vagy bármilyen vele kapcsolatos
dolog (pl. egy sagylemez címe) hát én isten
bizony úgy lefejelek, mint vakond a rotációs
kapát! (Így távlatilag? — CoVboy) Ha
picieny chipedben (mivel nálud agytól nem
lehet beszűllni) nem sikerült fellőgnod miért
kaptam fel a vizet akkor megsűgom: MUSIC
FOR THE MASSES a DM (nem a dinamó
moskóvól van szó!) Hetedik (7.) nagyleme-
ze! Sajnálom, hogy nem kapsz alkoholt v. niko-
tin mérgezést & itt rontod a levegőt. (Na,
látod, ezt mér néna én ls kezdem sejnél-
ni! — CoVboy) Minden DEPECHE MODE-
ok védőszentjére mondom (ez már nagy szó!)
a házitehened értelmesebb nálud mert ha
sz'ria kell akkor legalább a szoba közepére
teszi titakozása jeléul ami a nálatok (lőo)
uralkodó Apartheld (vagy hogy írják?) ellen
szól. (Ezt az egyat most klvételosen átlő-
léttad... — CoVboy) Végezetul csak annyit,
hogy verjes a sors keze & őrdők életedre DM-
et kelljen hallgatnod! Az lőélet jogerős enyhí-
tésre (akasztás) nincs remény!!! Külőnben ha
időzni akaraz, akkor találj ki valami jobbat
mert a szám címe new little sixteen hanem
LITTLE 15 (líveteen!). (Yay! Vagy még
inkább: Yikes! — CoVboy) Aprupó: látod
milyen igazságtalan a sors?! FREDDY
MERCURY meghal Aids-bca, te meg
továbbra is idegeslőd a népet... Hogy legyen
mitbe belekődnő a stílusomon klvől is, lelrom



azt ls tudod kl volt az a Chuck Barry!
lgaz, hogy ő abazolút nem volt olyan
hatással a rockzene fejlődésére, mint
mondjuk a Depeche Mode, da azért szép
dolog, hogy ilyen noneme (DS/DD) muzsi-
kusok számálnak címet ls pontosan isme-
rad. Az már csak benua, hogy még azt ls
ls tudod ímli angolul, hogy t5.

Harmadazor: egy jőtanéca (szűntőn atyal).
Drége barátom, attól nem kell lődóganek
lenni, he másnak nem az tatszák, ami
neked! A kommuniaték ls így kezdték,
aztén látod, hogy hova jutottak? Ha min-
dig etyenenok fogaz lődógeskedni, emin
űgysem tudsz változtatni, előbb-utőbb
beszerzel egy jó kis gyomortekőtyt, és az
csőppet sem olyan élvezetes, mint mond-
juk egy jó kis alkoholimérgezés. Mallesleg
nem én tsahetok arról sem, hogy Freddie
Mercury moghalt: én nem írtam neki
levelet. (Nem küldött véleszbortékot.) De
az biztos, hogy pőrdűlt egyet a sírjában,
amikor te megírtad nekem, hogy mi ls
annek a Chuck Berry-azámnak a címe,
aztén utána még megpróbőltad lálrni
angolul a tizenötőt!
A sok jőtanéca után még egy kérdőa:
tudod mi történt az egyzerű vakonddal,
amikor megpróbőlte letejeini a rotációa
kapát?...



az én kedvenceimet (Figyusz CoVboy ezek az
lgazi zenék...): 1. DEPECHE MODE the king,
2. The Cure (Szegény Kovács Roblének
már nem járnak a nagybotűk? — CoVboy),
3. Front 242, 4. The QUEEN. Most pedig
tőrheted a fejed, hogy milyen baromsággal
válaszolj. (Ezutén még volt egy minden
részetre kiterjedő magyerázst arról, hogy
mht jelent e "Music for the Masses" ongo-
lul, miért az a lemez címe, komplett diaz-
kográfia, és egy őrre vonatkozó fenyege-
tés, hogy a következő levélben egy komp-
lett Depeche Mode számgyűjteményt
kapok. Ez totális vélatlan folytán innen
most kimaradt.)

CoVboy: Hihl. Előnézést, da mindig vihogni
támad kadvem, amikor valaki lődóga lesz
attól, amh e CoVboy Postában írtam.
Mondjuk most ettekintek attól, hogy egy
klest furcsa stílusban levelezol (lehet,
hogy feláték így szokás) — Inkább úgy
veszem, hogy formázáskor nem keptél
azonosítót (klássé ID-tien vagy) és atyal
mőden foglalkozom a problémáiddal.

Először ls a legfontosabb: a "háztehe-
nem" szobatisztal (Mogvéra, amíg levi-
azom, és csak utána fajezd ki a vélemé-
nyőt a vlőgről.)

Másodszor: a "Mass"-t lehet, hogy ők úgy
értették, hogy nekik ven a legnagyobb
rajongótáboruk. Mindegy. Én nam úgy
értettam. Azonklvől nem ls a Depeche
Mode-ro őleztam vala, hanem úgy őtlátó-
ban a "könnyűzene" címke alatti produkált
dolgok 90%-ára. Jelentősből ényalato-
kon egyébként sem merek vttatkozni
veled, de őrdőlők, hogy kljavítottál, és
magtudtam, hogy az őmlőzus Chuck
Berry-azám címe nem "Sweet little
sixteen". Ez legsfőbb jelzi, hogy a DM-
mánlén klvől ls nyíltott vagy a vlőgra, sőt,

Tisztelt Commodore Világ Szerkesztőség! 1992. III. 24-n újránlott levélben reklamáltam meg, hogy a tavaly decemberében előfizetett CoV-t nem kaptuk meg. A mai napon az újságot megkaptuk, de a címzés nem stimmel, habár a pénztutalványon és az ajánlott levélben is jól olvashatóan írtam le a címet: <név> Budapest, Csontváry u. 46. 1181. Az újságon az irányítószám, a házszám és az emelet ajtó egyeztet, de Círmos sétány szerepeli utcanevéként, holott ezt mi nem írtuk, és az az utca egyébként is Csepelen van. Kérem az utcat egyeztessék az előbbieken nyomtatottan leírt címmel, és ennek megfelelően címezze a további újságokat. Tisztelettel: dr. Kunics Érika, édesanya

CoVboy: Egy pillanet. Hívom az Uri Gellert, valami negyven nem atimmet. Ha csepeli címet írunk rá a borítékra, akkor miért vlezik Pestlőrincet? Várjunk csak... H-E-U-R-É-K-A-I Hiszen most rájöttünk, hogyan működik a Postall! Azt már ládaig is tudtuk, hogy ha nyomtatott betűkkel, olvashatóan írjuk a címet, a nevet, a személyi azámot, az irányítószámot, az addószámot, a napszámot, a ezere számot és még 3 Ft-tal több bélyeget is ragasztunk rá (ez az ÁFA...), akkor márhára nem vlszik el a levelet a megadott címre — de lmet most kldarült az ódógl azisztémájuk: ha a címzett rovetbe abszolút nem azt írjuk, ahova a levelet küldeni akarjuk, akkor a küldeményünk biztonságban és pontosan megérkezik a rendeltetési helyére! Olé!

(A helyesbítást természetesen a többiek megtették, de én azért tartok ennek a lépésnek a következményeiből. Ezért ezúton szeretném kérni a Círmos utcai csepellek segítségét: akik a következő hónapokban olyan CoV-ot kapnak, amit nem rendelték akkor előző is azonnal fizessenek elő visszamenőleg az eddigi

ezámokra, aztán legyenek ezíveek átvinni a CoV-ot Pestlőrincre. Segítségüket előre is köszöni: CoVboy.)

Forgószinpad

Címszavakban (ez nem a Falutólvé):

A dupla szám, csak árban dupla, terjedelemben nem.

Nekem tetszenek Kis Getto rajzai.

Ha mégis kellene új címlaptervező, akkor vegyék le a régi 576 munkatársát (kirúgták, pedig ő is tök jól rajzolt).

Az árak inkább esökkennie kellene, nem nőnie.

Gárdián László, Szeged.

CoVboy: Akkor én is csak címszavakban válaszolok.

Hát ez így van — eorry.

Nekom is.

Jó ötlet, majd felvesszük! (Te is arra gondoltál, aki a 90/6-91/11 azámok borítóján csinálta?).

Ebben is igazad van — és ezt mondtad már a Kupe Miskának is?

— és hajlandó vagy lemásolni nekem, akkor ezt tudasd velem és a kazettám már repul is feléd. Ez részemről több kellemes dolgot eredményez számodra:

1. ... azt nem. (Mé' nem? — CoVboy)

2. Nem mondom el senkinek, hogy teljesítetted a kérésemet, úgyhogy őstrom nem lenyegget. (Nem-e? — CoVboy)

3. Kldük egy (1) dohoz sort. (Hohó! És hány üveg van ebben a dobozban? — CoVboy)

4. Spectrums létemre előfizetek a CoV-ra. Tehát kldj csekket!

5. Hálás leszek.

Nemleges válasz esetén lehetőleg ne a CoV-ban válaszolj! (Jó — CoVboy) Né' írd a nevem az újságha, légy szíves. (Nocsek. "Légy

ezíves"? Ez jól hangzik. Akkor nem írom — CoVboy) Fáradozásodat előre is köszönöm vagy légy átkozott! (Nem kíván résztőlrendő!) (Tóróhem — CoVboy) CoVboy: Milyen beindult a CoVboy Copy Boutique, értesítelek. Nemcsak téged, más is. (Borzasztó nagy reklámhadjárat leez!) Addig is küldöm e csekket, és várom a doboz sőt. (Jó nagy doboz legyen ámi!) Mondjuk küldhetsz kazettát is, ha már végképp nem farsz el tőlük otthon...

Hello Dear, Sir, Mr (stb.) CoVboy! Ne félj, nem ócsárollek, csak kérdéseim vannak! (meg még pár dolog).

1. Ki az a CoVane?

2. Mivel olvastam a CoV 19-ben, hogy pár előfizetőnek visszaküldték a befizetett pénzt, nagyon örülnek, ha az én előfizetésemet is ellögnék, bár én nem fizettem be 600 Ft-ot, de nem is kell visszaküldenie! Sőt, ha már ilyen nagy formában vagytok, az IBM PC-t is elküldhetitek.

3. Adnék egy tanácsot: Ne legyen annyi TikosMákos leírás a CoV-ban, mert az 576-ban is ilyenek vannak, de azok legalább jók!

Ha a 2. pontban levő kérésemet nem teljesítet, írok a Három Kívánságnak és suha többé nem veszek CoV-ot. Ha a borítékot elvesztenéd, a címem: ESTÉLYI RÓBERT, Budapest U.I.: CoV-ot azért venni fogok.

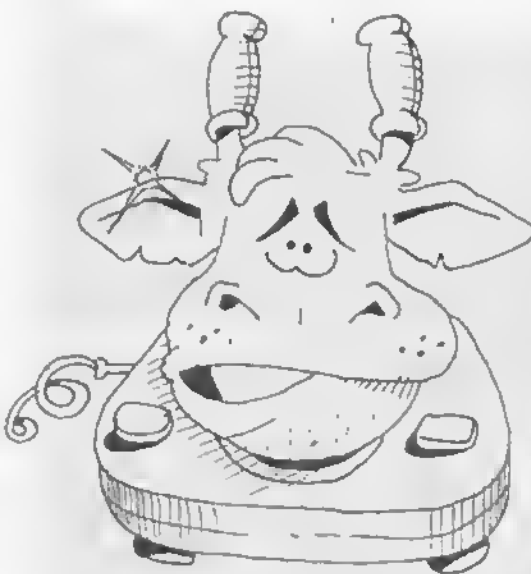
Tikos u.i.: Hány éves vagy? (Tikos válasza: (Remélem azért elkezdtem olvasni) — CoVboy)

CoVboy: Ez kivételesen az egész levél volt. Cool! Én imádom, amikor veled tömören fejezi ki magát. A kedvencem például a CoV SECRET OF MONKEY ISLAND-leírása. (Yikes! Nem fogjátok khalálni, hogy milyen leírás lesz a következő CoV-ban...) CoVenek? Hát az én vegyoki Művésznev. (Valamilyk levélről edományozta.) Ven még néhányet, emelyek itt-ott előbukkannak. Én vegyok például a Kudlik Júlia le. Meg a Dóvényi, szóval csak írjál nyugodtan levelet a Három Kívánságnak. Akkor majd ott veszem el a borítékodat.

Levél

Hello mindenkinek ott a CoV HQ-n. Ha jól számolom, ez az 5. levelem, amit felétek küldök. Az előző 4-ben azt hiszem, semmilyen információdús dolog nem volt, csak az, hogy hol lakom, meg ilyenek... Ja! Meg volt 1 leírás a Toketlenmáknak is. Nagy hülyeség volt az is, valószínűleg ezért nem jelentettetek meg. Mivel azt kizártnak tartom, hogy emlékeztek rám, inkább leírom még iszer a nevemet: Ráth Sándor Tamás vagyok, 16 éves. Van egy neméppenúj, C64-em (ráadásul magnóval...). Töppya belátható időn (min. 2 év) belül nincs kilátás, ugyanis a házról most fogyni te a kölcön, jövőre meg vmi újabb kocsi kellene venni. A 9 éves Warthurg helyett (használtan vettük) jó lenne 1 új(szerd) Lada. Nem kéne ide "nyugati" autót. (RIADÓ! Vevő érkezett! Ladára vagytok? VAN! Szinte új! (Még csak annyi idő, mint te.) Működik is (...néhány teleelegette dolgot leszámítva). Nyugtának is mondható, mert '76-ban egy nyugati-szibériai futószalagról gördült le. (Kicsit deraboeen, mert lökésgátlók már akkor sem voltak benne.) Eleő osztályú vételi Hatvan? — CoVboy) Most már valami mást is kéne írni. De mit...? Most megírtam az ötletet a CoV-ukból. A legújabb, meg az évkönyv itt van kiterítve az asztalon. A macskám is itt van (nincs kiterítve),





itt lekszik az íróasztalom túlsó végén. Asszem alszik. Hallgatom a Guns'n'Roses kazettámat a walkmanen. Don't cry, I'll cry instead — Beethoven! A II. kazettámat Mikulásra vettem magamnak a maradék pénzemem. Az előtte levő maradékon előfizettem a CoV-ra. (Do kárl Podig már épp boeizurhatnékom lámadt a befektetésedet illetően... — CoVboy) Már tavaly is elő volt, fő szerencsém megnyerni az IBM-et (ha már annyira nem kell nektek). Akkor legalább lenne valami örömmöm is. Ha nincs Hoppy, nincs ez, nincs az, "legalább" egy ilyenem legyen. Akkor legalább valamilyen tudnák kezdeni a számítéchi. "tudásommal", ugyanis a suliban ilyenén tanulunk, de nekem nincs, úgyhogy max. ott írogatbók. Január 17-én van a szülinapom (a 16.), kicsoda öröm lenne ha utána mondjuk jönné a levél: "Értesljük, hogy Ön nyerte (persze tegezhettek is) az unióintelligens IBM ketyerénker. Nemcsakára megkapja, már postáztuk..." (Lovél: Értaham/lek, hogy a PC-t más nyertel Nem baj, talán Önö/ti/ád lehet a CoV Abakusz (CoVbakusz), ami lányagesen coolabb, már csak azért is, mert olyan csak egy van! — CoVboy) Á... mindig csak álmodozom, azért többnyire semmi se lesz az egészből. Hajjajj... Aha. Most értem el kitudjánhányadszor a Sweet, little sixteen c. levélhez. Meg a válaszhöz. Nekem nem mond ilyeneket soha a floppym, mert nincs. (Igon. A boronendezések szervizelésőnek egyik legjobb módja, ha az ember már meg som vossz a boronendezést — CoVboy) Kedvenc italom: gyümölcslevek, kóla (Coca Cola, csak és kizárólag). Alkoholt soha nem iszom. (Hát azért abba a kólába nem ártana egy kis rum (1:1) is, mert így nem túl jól próbáld ki egyezor — vagy csodát fogsz látni, vagy esommit... — CoVboy) Dohányzás én nem dohányzom. Úgy utálom, hogy csak na! Inkább csokit eszek, meg rágozok. Képet azt nem küldök. Képzeld el, ha tudsz! 175 cm magas vagyok. Barna a szemem, a hajam viszonylag rövid, nem vállig érő, Konaktlenesét hordók. A bal szememenél 5-6 centi hosszú, félkör alakú forradás. Amikor még szemüveget hordtam, volt 1 kis bal-esetem: majdnem megvakultam a fél szememre. Bicikliztem, és nem az utat néztem, hanem egy lekete Mercedesi (autómósnás vagyok, meg az átlagnál is jobban). (Már omítottam, hogy gyönyörű, sportos jollogj Ladák várják, hogy hazavigyod őket... — CoVboy) Meglett az eredménye. Másfél hónapig nem mentem iskolába. Iiz mondjuk jó volt, mert a nyári szünet előtt volt, úgybogy 2,5 hónap helyett négy hónapra leri a szünet. Alkavilag olyan normális vagyok. Nem iszál-

béld, de nem is Arnold. 2 éve nyokushin karatérjárók 1 usztálytársammal. A CoV tényleg jó. (Whoa! Minő hirtelen lámaváltás! — CoVboy) Szuper djság. Most oem írok itt oldalakat, nem küldök babérkoszút (nem lér bele a boritékba). Most már nem jut semmi az eszembe, úgyhogy abbaahagyom. Majd írok. Sziasztok. RATH SÁNDOR TAMÁS, Győr

CoVboy: Hát kösz, hogy ilyen szépen bemutatkoztál, de én még egyelőre nem kívánok nőülni.

(Feimerül a kérdés, hogy a levelet miért tettem bele a CoVboy Postába. Több okból is:

1. A szakasos okból; azért mert csak.
2. Mert a saját Postájába mindenki olyan levelet tesz, amilyen jól esik neki. Ezzel így vagyok én is.
3. Azért, hogy minden páros és páratlan számú olvasóm moglrhassa nokem, hogy "válamányo szerint/többek nevében boszálva" "olágedett/elögedett", hogy a CoVboy Posta/Posta CoVboy "szívnala" hihetetlen/hihető magasaágokba/málységekbe csökkent/emelkedett azzal, hogy "nem csak időtlen/abszolút nem poénos" levelet is tettem bele.
4. Okulás céljából. Látjátok? Ez már az ötödik levele, amit a válaaz reményének teljes hiányában írt — mégis milyen nyugodt ez az emberi! Kövessék a példáját! Én azívezen elolvasgatók mindenféle levelet mindenféle témáról, de a napi témáknak maximum a felében találók olyanokat, amire lehetne valamit válaszolni.)

Nők lapja

Kedves CoVboy! Iiz nem poén levél, vedd rekeszszom pihenreidnek. Már lők régen írtam neked utoljára (nem is válaszoltál, de ez nem újdonság), gondoltam, már el is lelejtettél ("Töged nem lehet, elfelejtettél, láláláléatöbbit". Ts küldöd e szondát. Mog a monogramos sörnyitót. Mog a csigavonelben írt a levelet. Mog a darabokban lovó levelet. Mog még biztos voltak egyéb bűneid is, de azok most nem jutnak eszembe — CoVboy) De itt a karácsony, meg a decemberi CoV. Gondoltam (mivel pénzem nincs, a kisüveges whisky-likörömet meg éo akarom meginni) csak ezzel a levéllel tudlak meglepni. A pénzügyi helyzetem kis hazánk gazdasági helyzetéhez hasonlít, csak az arányuk mások. (Miért: nullo hogyan aránytik a nullához? — CoVboy) Ígyhogy az időn még alkukulszondára sem telik. Gratulálak a televíziós szereplésedhez. Bizonyára lelettébb lélekemelő volt. Signos én nem látom. Annyira sajnós, hogy már épp dnygylkos akartam lenni ma, de akkor láttam a CoV-ban, hogy szerinted ez nem szükséges, vagy legalábbis nem célszerű. Szóval hála neked, még ma is él a világ legszerényebb zenije (én). Az utóbbi CoV-uk valamelyikében még egy poén volt: valami Vica nevezetű nőnémű egyed levele. Ennek tényleg örültem, mint a női nem képviselője. Végre ez is megtörtént. Az a helyzet, hogy én is csak azért írtam mindig — és még most is így gondolom —, hogy a levelem ne hogy megjelenjen a CoV-ban, mert akkor mit gondolnának rólam? (Khm. Múltán it elolvasiad magodét, kezdj el óvatosan órdoklódni az lamoróseidnál... — CoVboy) Iingem egy szerény, szelíd, szőlő nőnémű lénynek ismernek. Hát kinek van szíve egy illuziót lerombolni, nem? (Hát ha már így rákérdoztél: nekem — CoVboy) Szóval én nem a női mivoltomat szégyellem, csak azt akartam szemléltetni, azért még kellene bizonytani a női nemet, de hát kevés, akit érdekel közölünk a számítógép. Én is csak járszani

szerezte, mostanában pedig már arra sincs időm, közeleg a 'dies irae', vagyis a spanyol nyelvvizsgám. Én is már csak a levelezést olvasom el a CoV-ból, meg néha az ismerős játékok leírását. A téves élménybeszámolódon jókat kacarásztam, elképzelttem, hogy mennyit szenvedhetél. Talán egy kaszkadőr kéne szerződöttned. Bokod Cityben például van egy csomó helyén, amehik már szerepelt a Palutévében és tok éheztek. Csak kétszer lők-rék fel a videó krapekot. Hát igen, ilyen szereplések alkalmával derül ki, hogy milyen szerencsétlen is az ember! Azt hiszem, a nyelvvizsgán is ez fog történni velem is: az ember egy tok jó lez szövegládán, és tessék — kiderül, hogy 2 mondatot nem tud kinyogni. Úgyhogy őszintén részvétem. (Hasonlóképpen — CoVboy)

A tesóm volt azon a Mikulás-kutin, alhiólag látott is téged, csak nem tudja melyik lehetett a sok dílós közül. (Akkor lehet, hogy tónyleg engom látott... — CoVboy) "Nem látni a fától az erdőt" szindróma. Nem tudja eldönteni, hogy milyen új áldozatot vegyen: IBM-et vagy Amigát? Ó az előbbire, én az utóbbira szavazok, gondolva a pénzügyi háttérre is, meg ilyesmik. A c64-et úgysem tudjuk eladni, nem? Mostanában mindenki attól akar szabadulni, a mienk meg... Például virágöntözéskor mindig rálépek, vagy leontom, az meg mint a teve a Göbi-sivatagban — elnyeli. Hát mi lesz, ha valaki megveszi, lepraállítja, és akkor szegény c64 meg maga alá csúszl...

Na, majd a "boldog" új évben meglátjuk, hogy mi lesz. Esetleg adhatnál néhány tanácsot. (Vagy ha az nincs, akkor mondjuk párszázezer forintot.) (Fogalmazási hiba, ez helyesen tőlem így hangzik: pársházszáz forintért szívesen adok tanácsot. Roeszakat — CoVboy)

Mit szeretsz te a vodkán? (Moginni — CoVboy) Én attól mindig tok másnapos vagyok. Igaz, ez az "aranyaszahály" segítségével ("Ne jözmödj ki, és akkor nem lesz másnapos!") elkerülhető. Én maradok a pezsgőnél, még mindig az a kedvencem, és ráadásul annak most úgyis szezonja van. A zenet ízlésed azért sokkal kilomuhabb, úgy látom. Na, szia! Kellemes karácsonyt, levelekben szegény, vodkákban gazdag új évet kívánok! (Ingl.) NÉNYE ZITA, Bokod

CoVboy: Kelleme karácsony? Boldog új évet? Akkor ez a levél vagy túl régi, vagy túl korán jött. Nem baj, kellemes meglepőléa volt, így tohét gondoltam, én le megloptek valamivel. Az nyilván nem meglepő, hogy egy fél évvel később (vagy fél évvel korábban) válaszolok, de gondoltam, milyen meglepetést fogsz vágni, amikor itt vízszontlód a levele-dci...



Na, Isten áldjon benneteket! (Meg az adóhatóság...)

C64 TOP 10

1. Bard's Tale 3.
2. Deuteros
3. Storm Across Europe
4. North & South
5. Defender of the Crown
6. Centaury Alliance
7. Teenage Turtles 2.
8. Ultima 6.
9. Encounter
10. Extreme

Plus/4 TOP 10

1. Defender of the Crown
2. Captain Fizz
3. Mercenary 2.
4. Elite
5. Tir Na Nog
6. Head Over Heels
7. Revs
8. Spiderman
9. Atomix
10. Mercenary

AMIGA TOP 10

1. Populous 2.
2. Secret of the Monkey Island
3. Mega-Lo-Mania
4. Microprose Golf
5. Railroad Tycoon
6. Silent Service 2.
7. Quest for Glory II.
8. Shadowlands
9. Battle Isle
10. Powermonger

PC TOP 10

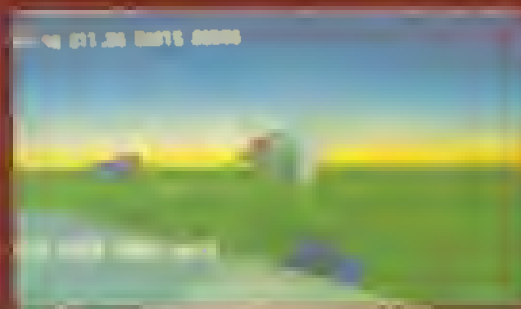
1. Civilization
2. Secret of the Monkey Island 2.
3. Sim Earth
4. Quest for Glory II.
5. Wizardry 7.
6. Red Baron
7. Space Ace 2.
8. Pools of Darkness
9. Falcon 3.0
10. Lemmings

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Akik az itt látható két játékot felismerik, és a helyes megfejtést (a játékok neveit) külön levelezőlapra elküldik címünkre (COMWARE Kft, Bp. Pf.: 363, 1519), azok között 5 nyertesnek 1-1 doboz mágaeslemezt sorso-lunk ki.

Beküldési határidő: 1992. június 15.

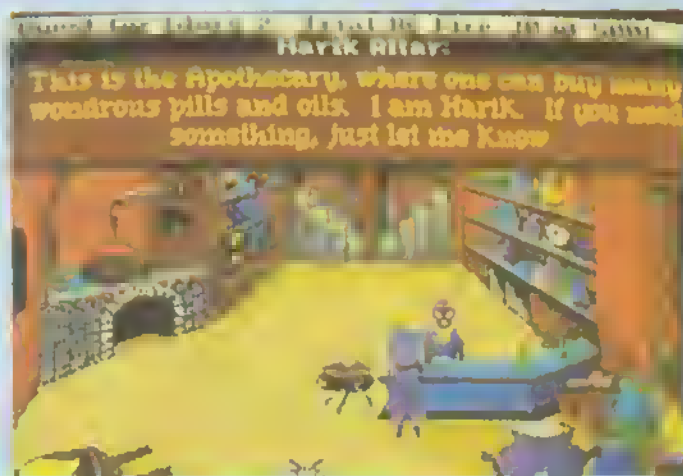
A nyertesek nevét a CoV 26-ban közöljük.



Amit a jövő hónapban megvehetsz, azt ne halaszd a rózsaszín csekkre!

A CoV 25-ben megjelenik:

Space Rogue (64, Amiga, PC) ▽



Quest for Glory II. △
(Trial By Fire) (Amiga, PC)

Az 1.500 Ft. — feletti vásárlások esetében alkalmanként váltható

Public Domain (nem copyrights)
Amiga software-ek (demok,
slideshowk, music diskek,
lemezes újságok) a legnagyobb
választékból megrendelhetők.
Válaszboríték és bélyeg
ellenében listát küldünk.

TRISTAR & RED SECTOR

Letét 103.
 Pf. 701 1399
 Budapest

Megint a GameShift...

Még mindig ezt a nagyszerű lemezűjságot szeretnénk megismertetni veled - ha még nem találkoztál volna vele. Van ebben minden, ami csak egy C64-es gazdát érdekelhet:

- játékleírás/ismertető
 - felhasználói prg
 - leírás/ismertető
 - humor
 - rock rovat
- Amiga és PC ismertető
- új programok bemutatása
- régi programok leírása
 - hardver
- fantasztikus novella
- hirdetés
- programozástechnika (assembler)
- demo (ismertető és működők)
 - basic segítségek
 - örökélet poke-ok
- katalógus az eddig megjelent programleírásokról
- CTBK ismertető
- és még sok egyéb...

Ezt az információmennyiséget - 550-600 KByte, abszolút tömörítve - (kb. 80 papírujság-
 oldal) a GameShift című C64-es lemezűjság mondhatja magáénak, amit tulajdonképpen
 nem csak mi, hanem az olvasók is írnak. Lekoziunk ugyanis mindent, ami hozzánk érkezik,
 még ha addig nem is foglalkoztunk a témával. Mindenre nyitottak vagyunk!

Magnósk: a GS 3, vagy GS 4 már kazettán is kapható lesz!

E két oldalas lemezmagazín ára 70 Ft - lemezzel együtt.

Ha érdekel, írd a Commodore Tulajdonosok Barátjához címére, a

Budapest, 1046 Újpesti u. 20-ba,

vagy - gyorsabb, és nem érhet csalódás - rendeld meg rögtön!

Az eddig megjelent példányok:

GS 0 (próbaszám), GS 1, GS 2

Várjuk leveled!



Zsákban a szerencse



Iroda: 1134 Budapest, Donyov u. 5
 Tel: 1497-493

Amiga 500	39.120,— Ft	UNISYS 286 AT (540K RAM, 1.2 DD, mono monitor,	
Amiga 500+	47.920,— Ft	101 gombos billentyűzet)	47.920,— Ft
Action Replay III.	14.250,— Ft	Nonams 3.5" disk	472,— Ft
512 K bővítő	5.660,— Ft	Sony DS/DD 5.25"	500,— Ft
3.5" külső DD	10.000,— Ft	Sony DS/DDF 5.25"	650,— Ft
AT kártya	27.920,— Ft	Sony DS/HD 5.25"	1.100,— Ft
MIDI Interface	3.992,— Ft	Sony DS/HDF 5.25"	1.150,— Ft
Video Frame Grabber	15.840,— Ft	Sony DS/DD 3.5"	900,— Ft
DIGIVIEW GOLD 4.0	15.840,— Ft	Sony DS/DD 3.5" (20 db + kalkulátor)	2.152,— Ft
Sztereo hangdigitálizáló	6.980,— Ft	Sony DS/HD 3.5"	1.740,— Ft

(A felsorolt árak a 25% áfát nem tartalmazzák!)

C64-es gépét Amiga 500 és UNISYS gépek vásárlása esetén beszámítjuk!

40.000 Ft,— feletti vásárlás esetén részletfizetési lehetőség!

C64-es és Amiga garanciális, és azon túli javítással

— Anubis vásárlási kupon —
100 Ft